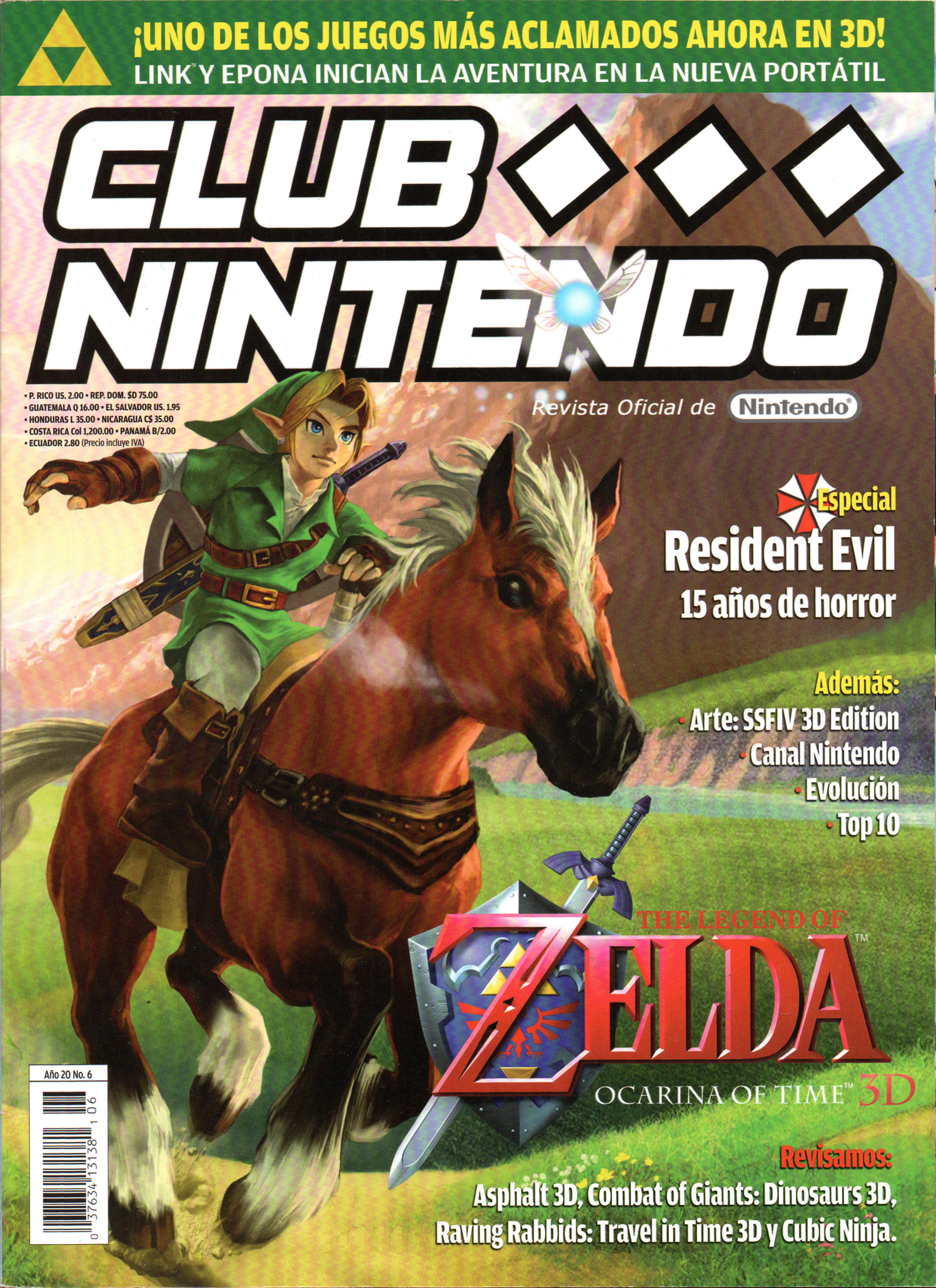

¡UNO DE LOS JUEGOS MÁS ACLAMADOS AHORA EN 3D!
LINK™ Y EPONA INICIAN LA AVENTURA EN LA NUEVA PORTÁTIL
CLUB NINTENDO
• P. RICO US. 2.00 • REP. DOM. $D 75.00
• GUATEMALA Q 16.00 • EL SALVADOR US. 1.95
• HONDURAS L 35.00 • NICARAGUA C$ 35.00
• COSTA RICA Col 1,200.00 • PANAMÁ B/2.00
• ECUADOR 2.80 (Precio incluye IVA)
Revista Oficial de Nintendo®
Especial
Resident Evil
15 años de horror
Además:
• Arte: SSFIV 3D Edition
• Canal Nintendo
• Evolución
• Top 10
THE LEGEND OF ZELDA™
OCARINA OF TIME™ 3D
Revisamos:
Asphalt 3D, Combat of Giants: Dinosaurs 3D, Raving Rabbids: Travel in Time 3D y Cubic Ninja.
Año 20 No. 6
0 37634 13138 1 06

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

CHRONICLES

SAMURAI WARRIORS®

© 2011 Tecmo Koei

SUMARIO

© 2011 Capcom

6 Dr. Mario
8 CN Profile
10 Extra
12 Lognin
16 Previo
20 Gamevistazo
24 Canal Nintendo
26 Top 10
36 Nuestra Portada:
The Legend of Zelda: Ocarine of Time 3D

© 2011 tons of bits

SUSCRÍBETE LLAMANDO
Del DF: 5265 0990
Sin costo desde el interior de la República:
01 800 849 9970
Suscríbete *on-line*
www.tususcripcion.com

Revisamos
28 **Raving Rabbids: Travel in Time 3D**
32 **Cubic Ninja**
46 **Asphalt 3D**
48 **Combat of Giants: Dinosaurs 3D**

© Capcom

50 Sección Especial:
Descargas
54 Centro de Entrenamiento
56 ¿Qué hay dentro de...?
60 El Club de la Pelea NUEVA SECCIÓN
Si crees que los juegos de peleas son lo tuyo, ¡no te pierdas esta nueva y desafiante sección!
62 El Control de los Profesionales
66 El Ojo del Cuervo
68 Finales NUEVA SECCIÓN
Al iniciar un juego, lo primero que pensamos es acabarlo, pero al ver la escena final... ¿realmente queremos que termine?
72 **Resident Evil: 15 años de horror**
79 Evolución
82 Uno con el Control
86 El Arte de
Super Street Fighter IV 3D Edition
90 S.O.S.
92 Club Nintendo
96 Última Página

© 2011 Capcom

© Nintendo

© 2011 Ubisoft

© 2011 Ubisoft

© 2011 Ubisoft

© 2011 Ubisoft

EDITORIAL

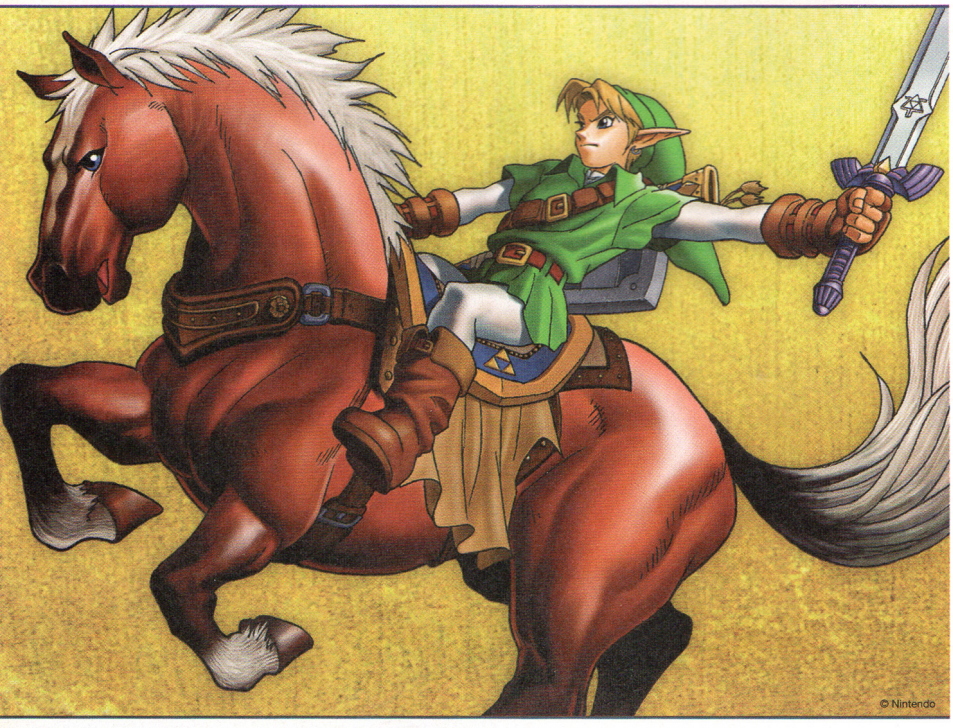
Año XX No. 6
Junio 2011

Estamos a la vuelta de la esquina de uno de los eventos más importantes en lo que a videojuegos se refiere: la Electronic Entertainment Expo, la cual abrirá nuevamente sus puertas en el Centro de Convenciones de Los Ángeles del 7 al 9 de junio. Como siempre, Nintendo está preparado para dar la nota fuerte pues, si recuerdas, el año pasado lo hicieron con el anuncio del Nintendo 3DS, y ahora todo está alineándose para que el sucesor del Wii se lleve todos los reflectores, miradas y comentarios de la prensa. ¿Qué características tendrá? ¿Cómo será el diseño de sus controles? ¿Y los juegos? Esas son parte de las muchas preguntas que todo mundo nos hacemos y que serán respondidas en la conferencia de prensa, que seguramente estará dirigida por Satoru Iwata y Reggie Fils-Aime (presidentes de Nintendo Japón y Estados Unidos, respectivamente).

Con lo anterior, Nintendo está preparando el terreno para no sólo ponerse a la altura en tecnología con Sony o Microsoft, sino también para superarlos y lograr cautivar a los licenciatarios tal como lo hizo con el Nintendo 3DS. Lo anterior se traduciría en mayor apoyo para la consola, para que no haya pretexto, como ocurrió con Nintendo GameCube o Wii, en los que no hacían todos sus proyectos para Nintendo al argumentar que el poder gráfico no era suficiente.

Con la próxima consola es un hecho que si las compañías quieren estar a la vanguardia, esta vez no tendrán que hacer a un lado a Nintendo; es más, deberán considerarlo como un guerrero que ha surgido de entre las cenizas, con mucho más poder y fuerza que antes. Por lo tanto, el asunto ya no será el *hardware*, sino la creatividad y el cómo o hasta dónde llegue su imaginación para generar contenidos originales, no sólo *ports* o secuelas. Así que mantente pendiente de nuestros sitios en internet: www.clubnintendomx.com, @RevistaCN en Twitter y Revista Club Nintendo en Facebook, ahí estaremos dando todos los detalles de la E3. La conferencia de Nintendo será el día 7 de junio a las 11:00 am, tiempo del centro de México.

Y continuando con la conmemoración de los 25 años de **The Legend of Zelda,** preparamos una espectacular portada, que está acompañada por un artículo especial sobre **TLOZ: Ocarina of Time 3D**. ¡Comencemos!



© Nintendo

CLUB NINTENDO

Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Enrique Montañez

ASESORA EDITORIAL
Irene Carol

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Marvin Rodríguez

DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"

DIGITAL

DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete

DIRECTOR EDITORIAL ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández

PRODUCCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Víctor Salas

GROUP PUBLISHER
Carlos Pedroza Luna

PUBLISHER
Fabiola Andrade

VENTAS

DIRECTORA GENERAL DE VENTAS
Mara Domínguez

DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Mónica Del Alto Zárate
Héctor Lebrija Guiot
Enrique Matarredona Arrechea
Tel: 5261 2600

DIRECTORES ADJUNTOS DE VENTAS
Gabriela Garza
Oscar Gaona Lozano
Christian Rojas

DIRECTOR DE MARKETING COMERCIAL
Adrián Muycelo

REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beorlegui Estevez

REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

OPERACIONES

DIRECTOR
Carlos Garrido

COORDINADORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas

EDITORIAL Televisa

TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal

ivm Instituto Verificador de Medios

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 20 N° 6. Fecha de publicación: Junio 2011. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Javier Martínez Staines. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 08 de mayo de 2008, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Quad/Graphics México DF, Emiliano Zapata #93, Colonia San Juan Ixhuatepec, C.P. 54180, Tlalnepantla, Estado de México, tel.: 57-15-03-93.

Impresa en Chile por: Quebecor World Chile, S.A., Av. Gladys Marín 6920, Santiago de Chile, Chile. Tel.: (562) 440-5700.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA:** Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA:** Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 - 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE:** Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR:** Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA:** VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© **CLUB NINTENDO.** Nintendo of America Inc.
Trademark and copyright 2011. Nintendo. All Rights Reserved.
Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.

IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2011.

ISSN 1665-7888

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com

¿Ya estás jugando en 3D?

Combina el mundo real y el mundo del juego con los juegos de realidad aumentada incluidos en el sistema de Nintendo 3DS. Simplemente coloca la tarjeta RA hacia arriba y observa como la superficie se transforma, surge un dragón en 3D ante tus ojos y dispara de inmediato. Además, explora un mundo de entretenimiento en 3D con juegos, fotos y mucho más. Sin necesidad de lentes.

NINTENDO 3DS™

Mira hacia adentro.

nintendo3ds.com/es

Usar controles parentales para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menos.

© 2011 Nintendo. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.
Simulated images of Nintendo 3DS system and augmented reality game. AR Cards included with Nintendo 3DS system.

LA IMAGEN

¡Celebrando a RE!

Pocos son los juegos que realmente marcan un antes y después con su estreno. En el caso de la franquicia de **Resident Evil**, es claro cómo ha influido el mundo de los videojuegos a través de los años e incluso ha cruzado sus fronteras para convertirse en un fenómeno global en cine, novelas gráficas y un sinfín de mercancías y coleccionables. A 15 años de su estreno, te hemos preparado un reportaje especial para conmemorarlo. ¡No te lo pierdas!

Resident Evil: 15 aniversario, página **72**

© 2011 Capcom

DR. MARIO

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, delegación Álvaro Obregón, c.p. 01210, México, DF.
También lo puedes hacer por correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com

¡Muy buenas, querido **Doctor Mario**! ¿Cómo estás? Espero que bien. Es la primera vez que te escribo, me gustaría que publicaran mis preguntas en la revista. Bien, aquí van mis dudas:
1.- Leí en internet sobre un nuevo *crossover* en el que se presentará a el **Profesor Layton** y **Phoenix Wright** juntos. ¿Para qué consola será? ¿Llegará a América?
2.- ¿Saldrá un nuevo videojuego **Ace Attorney**? ¿Para qué sistema?
3.- Me percaté de algo muy importante en la nueva consola N3DS, estaba pensando en **Guitar Hero**, pero me di cuenta de que la consola al parecer no tiene una entrada para periféricos adicionales. ¿Quiere decir que no será compatible con ciertos juegos?
4.- ¿Se planea sacar otros *remakes* para Nintendo 3DS de consolas antiguas? Me gustaría jugar más clásicos de la gran N64 en este nuevo sistema.
Bueno, me despido, espero que publiquen mis preguntas en la revista. Muchas gracias, saludos.

Alejandro Enriquez
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Alex! ¿Cómo te va? Desde hace algunos meses se ha hablado sobre el *crossover* de **Professor Layton** y **Phoenix Wright**. Será una aventura magnífica que pondrá a dos de los investigadores más prominentes de los videojuegos en un juicio; ambos buscando la verdad, luchando contra asuntos que van más allá de la cotidianidad y enfrentando la cruzada más épica que hayan tenido en su historia. La temática ocurre en un universo paralelo al de ambos; se encontrarán en una ciudad medieval controlada por un ser oscuro de nombre **Story Teller**. Pasarán múltiples conflictos, uno de ellos un juicio a una joven a la que se acusa de brujería, según **Layton**, pero **Wright** encontrará ciertas inconsistencias que los llevarán a descubrir un mundo de posibilidades.

El juego está siendo desarrollado por Level 5 en conjunto con Capcom, y honestamente es una de las mejores historias que están por llegar a la consola de tercera dimensión. Sin embargo, los nipones serán los únicos que podrán vivir esta aventura pues, según se indica, no llegará a América ni a Europa. Aunque debido a la popularidad de ambas franquicias, yo no descartaría que en algún momento recapaciten y nos envíen este título, que de llegar sería un hitazo.

Por ahora no se anuncia ningún otro título de **Ace Attorney** para Wii, Nintendo DS o Nintendo 3DS, veamos qué se dice en la E3. En cuanto al Nintendo 3DS y los accesorios, no te preocupes, lo mismo ocurrió con el Nintendo DSi. Al quitarle las ranuras de expansión se pensaba que no habría espacio para **Guitar Hero** –por ejemplo-; sin embargo, Activision logró arreglárselas y prueba de ello es que tuvimos un **Guitar Hero** para DSi. Así que es cuestión de los licenciatarios y desarrolladores que busquen la manera más creativa de llevar la sensación de los videojuegos a niveles mejorados, para que no sólo se limiten a las características que se les presentan a simple vista.

La tienda virtual del Nintendo 3DS (e-Shop) abrirá sus puertas este próximo 6 de junio y funcionará igual que el Canal Tienda de Wii; es decir, a través de tarjeta de crédito o prepago podrás adquirir crédito o "puntos" para comprar los juegos o aplicaciones. Se ha comentado que habrá títulos de formatos anteriores, como la familia Game Boy, aunque ha habido rumores sobre el Virtual Boy que, si bien no son muchos, hay uno que otro digno.

¡Buen día, **Dr. Mario**! Voy directo al grano. ¿Los instrumentos de **Guitar Hero: Warriors of Rock** (guitarra, batería y micrófono) requiren Wiimote o funcionan independientemente?
Saludos a todos por allá.

Mauricio Donaire
Vía correo electrónico

¡Hola, Mauricio! Todos los accesorios de **Guitar Hero**, desde el primero hasta el último que aparecieron en Wii, forzosamente requieren Wiimote para funcionar, incluso el micrófono debe estar sincronizado con un Wiimote durante todo el tiempo que lo uses. Quizá en primera instancia no hay mucho problema; sin embargo, es un poco complicado cuando quieres reunir a la banda y te hacen falta controles. Aunque no es propio de **Guitar Hero**, la tendencia es que los accesorios de Wii se valgan del Wiimote para su uso, como es el caso de la tableta de **Wii Draw**, la tornamesa de **DJ Hero** o las cañas de pescar. Pero hay otros accesorios que prefieren su independencia, como ocurrió con **Rock Band**, cuyos instrumentos inalámbricos no requieren de un Wiimote insertado en la carcasa.

¡Hola, **Doctor Mario**! Espero que te vaya bien por allá. Tengo algunas preguntas para ti:
1.- ¿Cómo se obtienen las actualizaciones para Wii? ¿Se descargan desde la consola o se consiguen aparte?
2.- Leí en Internet que se planea un nuevo juego de **Need for Speed**, ¿es cierto o son falacias de la red?
3.- ¿Saldrá en algún momento una segunda parte de **Mario Kart** para Wii? Ya que al juego le fue muy bien en ventas, ¿no?
4.- ¿Puedo descargar juegos de Nintendo 64 desde WiiWare? Es que quiero descargar algunos títulos de la vieja consola.
5.- ¿En qué otro juego saldrá **Rosalina**?, porque los únicos títulos en los que ha aparecido son **Super Mario Galaxy** y **Mario Kart Wii**.
Eso es todo por ahora, espero que respondas a mis dudas. ¡Buena suerte y hasta pronto!

Alexis Flores
El Salvador

¿Cómo estás, Alexis? Una vez que tengas configurado tu Wii a Internet se conectará de manera automática cada vez que enciendas la consola, o inicies un juego o aplicación que así lo requiera (navegador, noticias, tienda, entre otros). Siendo así, cada que haya te llegará una notificación a tu Wii, un mensaje, que te indicará sobre alguna actualización disponible de *firmware* y basta con que aceptes para que inicie de forma automática.
La otra forma es a través de los juegos físicos (discos), es decir, algunos títulos requerirán de que hagas ajustes o actualizaciones de *firmware* para su funcionamiento. Cuando insertes el juego en tu consola, al tratar de iniciarlo, te brincará el mensaje de actualizar; será necesario para que puedas ejecutar el *software*. Electronic Arts sigue firme con su franquicia de automovilismo **Need For Speed**, la cual ahora llegará a las plataformas de Nintendo con el nombre "**The Run**". Conservará el estilo tradicional de adrenalina en escenarios urbanos, pero llevará al extremo pues no sólo controlarás la velocidad, sino que también deberás estar al pendiente del comportamiento del escenario.
El argumento principal se centra en un fugitivo quien debe sortear todo tipo de situaciones mientras pisa el acelerador al fondo para alcanzar velocidades superiores a los 300 kilómetros por hora. El videojuego estará listo para el mes de noviembre, así que ve calentando motores.

Por como van las cosas, es un poco difícil que el juego **Mario Kart** tenga una segunda entrega en Wii. En primer lugar, porque Nintendo tiene la tradición -o por lo menos esto indica la tendencia- de un título por consola (SNES, N64, GBA, NDS Wii y, próximamente, Nintendo 3DS), y en segundo porque ya estando en puerta la siguiente consola casera, es altamente probable que de desarrollar un nuevo **Mario Kart**, será para dicho sistema.
Lo que sería interesante es que los próximos **Mario Kart** (portátil y casero) contaran con interactividad para incrementar las opciones de juego,

Muchos son los seguidores de las franquicias realizadas por Level 5 y Capcom (**Professor Layton** y **Phoenix Wright**, respectivamente) en nuestro continente. De hecho, por eso los primeros títulos lograron cruzar las fronteras para conseguir sus adaptaciones y secuelas. Ahora bien, esta nueva entrega *crossover* (**Professor Layton vs. Phoenix Wright**) cuenta con una producción de primer nivel e historia, que garantizan su estadía entre los títulos más memorables que conforman la galería del N3DS. Por lo tanto, no dudo de que se logre su aparición en América, sería factible y redituable, pero la última palabra la tienen sus respectivas compañías.

© Level-5 Inc. © Capcom

similar a como lo logró Activision con los últimos títulos de **Guitar Hero**, pero llevado a nuevos niveles. Sería interesante, ¿no?

Por supuesto que puedes descargar diversos títulos de Nintendo 64; no están todos los que salieron para dicha consola, pero sí una selecta variedad de juegos que nos hicieron pasar gratos momentos a través de épicas historias, como **The Legend of Zelda Ocarina: of Time**, **Mario Kart**, **Sin and Punishment**, **Pokémon Puzzle League**, **Paper Mario 64**, **Yoshi´s Story**, **Wave Race 64** y muchos otros más.

Por último, **Rosalina** es un personaje de reciente creación, y por ello aparece en pocos títulos. Pero no dudo de que Nintendo la requiera para próximas aventuras, que involucrarán a **Mario** y a sus camaradas.

Quizá los últimos juegos de **Need For Speed** en Wii no han sido tan atractivos como hubiéramos querido, tanto por el *gameplay* como por la calidad visual. No obstante, el giro de acción que mostrará "**The Run**" promete que dará versatilidad a la temática y estilo de juego. Por lo tanto, esperaremos a que se dé más información y se muestren nuevos detalles, para dar un veredicto final.

¿Qué tal, **Dr. Mario**? ¿Sabes qué está planeando **Bowser** en este momento? He sido fan de Club Nintendo desde hace ya varios años, y desde entonces te he escrito una infinidad de veces, en las cuales nunca obtuve una respuesta. Espero que esta vez sea la excepción.

Vamos con las preguntas:

1.- Me enteré por una página de Internet que saldrá una edición nueva de **Super Mario All-Stars**, que va a ser llamada **Super Mario All-Stars 25th Anniversary Edition**, pero que sólo se ha confirmado que saldrá en Japón y Europa. Mi pregunta es: ¿llegará a América?, y si es así ¿cuándo?

2.- Si yo estuviera en Los Ángeles en los días que se celebra la Electronic Entertainment Expo, ¿se me permitiría la entrada? Ya que voy a estar allá por esas fechas (7 al 9 de junio de 2011).

3.- ¿Vendrá incluido el Wii MotionPlus en el juego **The Legend of Zelda: Skyward Sword**?

Por este mes son todas mis dudas. Espero tus respuestas.

Lázaro Cárdenas Guerrero
Vía correo electrónico

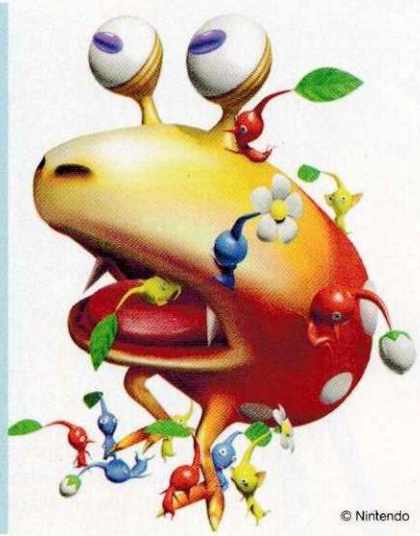
Mi estimado Lázaro, dicen por allí que el que persevera alcanza, y ya ves, ahora sí te tocó salir publicado en esta sección de Club Nintendo.

Ambas versiones que mencionas son las mismas, y llegó a América en diciembre pasado con una nueva remesa en marzo. Efectivamente, se trató de una edición especial que incluye los tres títulos principales de **Super Mario Bros.** de NES, más el **Lost Levels** que no vimos por este territorio. Este mismo compendio salió en Super Nintendo en agosto de 1993.

La Electronic Entertainment Expo es un evento dedicado para la prensa, clientes y desarrolladores, en donde muestran los avances de aquello que será la próxima oleada de videojuegos para las plataformas más comerciales, por lo cual se requiere de acreditación para ingresar. Por desgracia, no está abierto al público en general.

No se ha dicho que **The Legend of Zelda Skyward Sword** vaya a venir en conjunto con algún accesorio, como lo hiciera **Red Steel 2**. Esto y mucho más lo sabremos en la próxima Electronic Entertainment Expo.

Pikmin es una franquicia bastante entretenida que llegó al GameCube y cautivó a miles de fans alrededor del mundo. Su temática es simple pero a la vez atractiva y envolvente, por lo que podrías pasar horas y horas sin aburrirte. Desde **Pikmin 2** ya han transcurrido casi siete años, así que ya es justo una nueva entrega; si no para Wii, para la consolas de 2012. Ojalá que ocurra.


© Nintendo

¡Qué tal, **Doctor Mario**! Te escribo nuevamente. La verdad, me alegré mucho de ver mi carta publicada, aunque un poco tarde pues que la mayoría de las preguntas ya me las había contestado el tiempo. Pero bueno, aquí tengo más preguntas interesantes.

1.- ¿Cuándo estarán listos los juegos **Mario Kart**, **Paper Mario** y **Kid Icarus**, así como la tienda virtual y el navegador para el Nintendo 3DS?

2.- ¿Qué pasó con los juegos **Pikmin 3**, **AAA: Héroes del Ring** y **Rock Band: Juanes**? ¿Se cancelaron?

3.- ¿No hay planes en un futuro próximo de un **Harvest Moon 3D**, **Endless Ocean 3D** o un *remake* de **The Legend of Zelda: Master Quest** o **Beetle Adventure Racing**?

4.- ¿Las versiones actuales de **FIFA** y **Pro Evolution Soccer** tienen comentarios en español o sólo en inglés?

Gracias de nuevo, **Dr. Mario**, y sigan como van.

PD. Estuvo genial la sección de **Wario**. Espero que la sigan publicando cotidianamente dentro de las páginas de la revista Club Nintendo.

Carlos Castañón
Nuevo Laredo, Tamaulipas

¿Cómo estás, Carlos? Siempre leo todas las cartas, pero como muchas de ellas tienen preguntas similares, con una respuesta doy solución a múltiples personas. Tanto **Mario Kart** como **Kid Icarus** y **Paper Mario** aún no tienen fecha definida de salida. Bien podría ser este año, o quizá en 2012, pero es un hecho que sabremos más de ello durante la Electronic Entertainment Expo, así que no te pierdas nuestra cobertura.

Pikmin 3 ha estado en el aire por mucho tiempo, y aunque se había comentado que ya comenzarían el desarrollo, no ha ocurrido nada. Por lo tanto, deduzco que el proyecto está congelado hasta nuevo aviso… o consola. Habría que preguntar a Shigeru Miyamoto, y créeme, la próxima vez que nos entrevistemos con él le soltaremos esa pregunta.

En cuanto al videojuego **AAA: Héroes del Ring**, parece que ocurrió algo en su desarrollo para Wii, porque su estreno debió ser en marzo y no fue así. Tampoco se habló sobre una cancelación o retraso; simplemente, no se dio un comunicado oficial por parte de sus desarrolladores.

Si nos enteramos de algo sobre el estatus de este título, por supuesto que te lo diremos a través de cualquiera de nuestros canales de información.

Por **Harvest Moon** no te preocupes, Natsume es uno de los licenciatarios que no falla en las consolas de Nintendo; podría apostar que en la E3 veremos un **Harvest Moon 3D**. Por otro lado, **Master Quest** vendrá integrado con **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**, así que si eres fan de **Zelda**, no te lo debes perder. Y en lo que corresponde a **Beetle Adventure Racing**, el estudio que lo hizo (Paradigm Entertainment) fue cerrado en noviembre de 2008 por THQ, aunque en aquel entonces el juego de los escarabajos fue distribuido por Electronic Arts. El asunto es que se ve complicado que hagan un *remake* e incluso un lanzamiento para Consola Virtual por cuestiones de derechos.

Por último, tanto **FIFA** como **Pro Evolution Soccer** tienen voz de los comentaristas en inglés; sin embargo, en nuestro país se distribuye la versión de América Latina, por lo que sólo se incluye a los comentaristas que seguro escuchas en los partidos de los torneos nacionales. Esto lo hacen con el fin de adaptar y 'tropicalizar' el juego de tal forma que lo sientas más cercano, natural y apegado a lo que ves y oyes en televisión. Pero no estaría nada mal que pusieran los diferentes lenguajes y que sea el jugador quien escoja si quiere inglés, español u otro idioma, ¿no crees?

Arte por correo:

Damian Amaru Campos; Santiago, Chile.
Juan José Briones; Atlixco, Puebla.
Braulio Ortiz; Culiacán, Sinaloa.
Jesús Hernández; San Salvador, El Salvador.
María Jazmín; Tijuana, Baja California.
Eduardo Hinojosa; Cd. Obregón, Sonora.
Georgina Abril Flores; Chalco, Edomex.
Roberto Castro; La Paz, Baja California.

El rombo de portada
El mes pasado estuvo en la suela del zapato de **Sonic**.

También puedes seguirnos en Twitter @revistacn

CN Profile

Dead or Alive Dimensions

Dead or Alive (película)
© 2006 Universal Studios

Kasumi

Desde Japón, con amor

Kasumi es una kunoichi perteneciente al clan Mugen Tenshi Ninja. Al salirse de su clan para ir en busca de su hermano, quien se encontraba en peligro, se volvió una shinobi fugitiva. Ingresó al torneo **Dead or Alive** para derrotar a **Raidou** y obtener cualquier pista que le resultara de utilidad, pero debido a eso ahora su propio clan está cazándola. A diferencia de otros peleadores, incluso de su misma orden (pues al abandonar el clan fue considerada como traidora), ella prefiere que el combate sea el último recurso, pero para encontrar a su hermano tendrá que luchar hasta las últimas consecuencias. **Kasumi** también tiene una medio hermana, llamada **Ayane**.

Lugar de origen: **Japón.**
Altura: **1.58 m.**
Peso: **48 kg.**
Estilo de pelea: **Mugen Tenshin fighting.**
Fecha de nacimiento: **23 de febrero.**
Voz: **Houko Kuwashima** (Japón), **Kari Wahlgren** (América).

© 2011 Tecmo Koei

Kasumi de carne y hueso

Para la película *Live Action* **DOA: Dead or Alive** se presentó a **Kasumi** protagonizada por Devon Aoki (**Sin City, 2 Fast 2 Furious**), pero la única similitud que podemos ver es su nacionalidad, pues físicamente no poseen semejanzas. La historia de **Kasumi** se centra igualmente en su estatus como fugitiva y su ingreso al torneo **Dead or Alive**, donde logra vencer a **Leon**. Ella decide abandonar al clan para ir en busca de su hermano, por lo que envían a un grupo de ninjas a traerla de regreso... viva o muerta.

Guerrera vengadora

En el CN Profile del mes pasado te hablamos de **Christie**, una chica que es tan bella como letal en las artes del combate cuerpo a cuerpo dentro del universo de **Dead or Alive**. Así que, para dar seguimiento al tema, ahora te presentamos a **Kasumi**, otra excelente guerrera que saltó a la fama desde el primero de los juegos, en 1996, aunque para las consolas de Nintendo el pasado mes de mayo fue su debut. Su principal motivo para entrar a esta justa es vengar la muerte de **Hayate**, su hermano mayor, quien en realidad no estaba muerto, sólo desaparecido y regresó para la secuela.

Con cada entrega aparecen nuevos objetivos para **Kasumi**. Luego de vencer a **Raidou**, ella volvería a los combates para enfrentar a su propio clon, que fue creado por el Comité Ejecutivo de **Dead or Alive** (DOATEC, por sus siglas en inglés). Ya para el tercer torneo lograría tener más contacto con sus hermanos, pero una nueva rivalidad surgiría a través de la sexy figura de **Helena**. Más tarde se crearía un segundo clon de la bella kunoichi, siempre con la finalidad de crear a la peleadora perfecta. **Kasumi** ha ido más allá de las fronteras de **Dead or Alive** haciendo apariciones en títulos como: **Monster Rancher 2** y **4**, **Super Swing Golf**, **Super Swing Golf: Season 2** e incluso como estelar de un juego de póquer para un *smarthphone*.

PREPA UVM

TODO UN MUND
POR CONOCER

Estudiar en la Prepa UVM es una experiencia única ya que en ella encontrarás:

- ✔ Una gran variedad de actividades deportivas y culturales.
- ✔ Amigos en un ambiente sano y seguro.
- ✔ Modernas instalaciones.
- ✔ Excelente nivel académico.
- ✔ Viajes de práctica al extranjero.
- ✔ Pase automático a la Universidad del Valle de México.

¡Inscríbete hoy y empieza a vivir al máximo esta etapa de tu vida en una de las mejores instituciones educativas del país!

Tenemos para ti:
8 campus en la Ciudad de México y Área Metropolitana, 26 campus más en 16 estados de la República Mexicana.

www.uvmnet.edu
01 800 0000 UVM (886)

LA UNIVERSIDAD GLOBAL

UVM

LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES

EXTRA

Navega en 3D
La historia de **One Piece** llegó a Japón el pasado mes de abril para Nintendo 3DS.

Arma tu colección
Animal Crossing, Mario Super Sluggers, Wii Sporst y Zelda: TP para Wii bajaron de precio en EU.

Otra evolución está próxima a comenzar

El Wii ha sido una de las consolas más revolucionarias de todos los tiempos, rompió con los paradigmas del control tradicional y llevó a la industria por nuevos horizontes. Ha sido un lustro de grandes satisfacciones para Nintendo y todos los videojugadores, éxito que la compañía espera repetir en el futuro pues, después de muchos rumores y suposiciones de varios medios, La Gran N lo ha hecho oficial: ya se encuentra trabajando en una nueva consola de sobremesa.

De momento no tiene aún nombre oficial, sólo se sabe que su presentación al mundo será en la E3 de este mes, es decir, del 7 al 9 de junio. Los reflectores del planeta estarán apuntando a Nintendo durante esos días, en los cuales estamos seguros de que nos va a sorprender a todos, justo como lo ha hecho con Wii o, más recientemente, con el Nintendo 3DS.

Metorid Prime 3: Corruption

Estamos seguros de que, al igual que el Wii, la nueva consola provocará una renovación en la manera como vemos los juegos de video.

Se comentó que dicha consola estará a la venta durante el siguiente año, así que podemos anticipar que nos esperan meses de grandes anuncios y sorpresas. Si estás pensando vender tu Wii, te sugerimos que lo reconsideres, ya que aún tiene por delante varios juegos interesantes, como **The Legend of Zelda: Skyward Sword.** En siguientes números te daremos más detalles acerca de la nueva plataforma, así que no te los pierdas por nada del mundo, si deseas enterarte.

The Legend of Zelda: Twilight Princess

Super Mario Galaxy 2

Recupera el mundo antes que ellos...

Earthseeker se ha convertido en uno de los juegos más prometedores para Wii en los siguientes meses. Como te comentamos oportunamente tiempo atrás, el título nos hace vivir una aventura donde la vida en la Tierra no se ha podido mantener, por lo que en la necesidad de subsistir han sido enviadas algunas naves al espacio para que ayuden a las nuevas generaciones a triunfar donde por ahora se ha fallado.

Ojalá que pronto podamos disfrutar de esta obra en nuestro continente.

Nuevos detalles para un gran cuento

Hace algunos meses te hablamos de que la saga **Tales** llegaría al Nintendo 3DS mediante el capítulo **Tales of the Abyss**. Pues bien, esto es toda una realidad al menos en Japón, donde ya pronto lo estarán disfrutando; esto nos permite ofrecerte información adicional de lo que promete ser un RPG único de Namco Bandai.

Por principio de cuentas debemos decir que se trata de un *remake*, el original apareció en 2005 para una consola casera pero de inmediato se convirtió en uno de lo mejores capítulos, por lo que Namco Bandai no pensó dos veces en adaptarlo para N3DS. Sobre la historia, todo toma lugar en un futuro distante, donde la energía se encuentra en crisis debido al uso indebido que los humanos le han dado. Un joven, de nombre **Luke**, tiene que regresar todo a la normalidad antes de que sea demasiado tarde y ni él ni sus amigos tengan un futuro. El *gameplay*, como es tradición en la serie,

La pantalla táctil será de gran ayuda para organizar tu inventario.

permitirá que nos desplacemos como deseemos en las batallas, lo que permite que desarrollemos mejores estrategias contra los enemigos. El único problema de esta joya es que no tiene fecha de salida para nuestro continente; varios rumores apuntan a que aparecerá en América, pero hasta ahora nada oficial sobre cuándo.

Una torre llena de secretos

Visualmente, estamos ante uno de los mejores juegos que se hayan diseñado para Wii.

Si no ha ocurrido nada raro, en este momento los japoneses deben estar disfrutando de uno de los juegos más espectaculares para Wii. Nos referimos a **Pandora's Tower**, un título que mezcla la acción con elementos de RPG, para lograr una aventura como pocas, en la que nos olvidamos de las clásicas historias del género y nos vemos inmersos en un *gameplay* adictivo como pocos RPG en los últimos años.

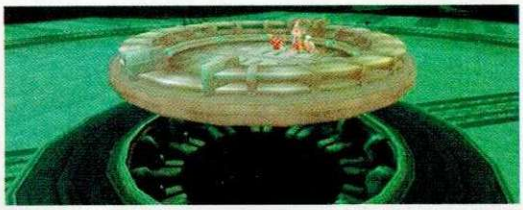
Pandora's Tower fue publicado por Nintendo pero desarrollado por un equipo conocido como Ganbarion que, debemos decirlo, ha logrado una obra impecable. El argumento del juego gira en torno a **Ceres** y **Ende**, dos jóvenes que, sin saberlo, estarán ligados a un destino incierto. **Ceres**, una chica normal, ha sido hechizada por una extraña bruja, y la única manera de salvarle la vida es dándole de comer carne de las bestias que habitan en la Torre de Pandora, misión que queda en manos de Ende.

Nuestro protagonista cuenta con una cadena, que funciona como látigo, y una espada para terminar con los enemigos. Lo interesante de sus armas es que no sólo te servirán para golpear, sino también para interactuar con el escenario. Por ejemplo, si te encuentras ante un precipicio difícil de saltar, puedes usar tu cadena como lazo y columpiarte para llegar al otro extremo.

Por más triste que sea, de momento no se sabe si saldrá en América; esperemos que en la ya próxima E3 Nintendo nos dé una agradable sorpresa colocándolo en el catálogo de lanzamientos para lo que resta del año.

Obras como ésta deben romper fronteras. Esperemos que así ocurra con esta joya de Nintendo.

Obviamente, no todo podía ser felicidad. Durante el viaje las naves se han averiado y han aparecido criaturas cuyo instinto las lleva a atacar todo lo que se mueva en un planeta desconocido. Aquí es donde entramos manejando a un héroe que debe combatir para regresar todo a la normalidad. Y lo hará fuego contra fuego, creando criaturas con las mismas cualidades que las bestias que habitan el sector. Su salida está programada para finales de este mes en Japón; esperamos que la compañía, de nombre Crafts & Meister, lo comercialice fuera de dicho país ya que tiene todo lo necesario para ganarse un lugar dentro del catálogo de la consola.



Log(n)in

@tono_rodriguez
Twitter

Si estás leyendo tu revista a principios de mes, estarás como yo esperando los anuncios de Nintendo en la E3. De lo contrario, ya conoces lo nuevo que viene a futuro. No olvides visitar nuestro sitio en Internet (www.clubnintendomx.com), ahí tendremos todos los detalles del mayor evento de videojuegos en el mundo.

Nuevos juegos llegan con Wii Play: Motion, también un control

Seguramente, recuerdas que en el inicio de la vida del Wii recibimos con gran beneplácito la llegada de la primera entrega de **Wii Play**. Título que venía con un control en la caja, que hacía de este paquete una buena oferta de compra, ya que de manera independiente hubiera sido más fuerte el gasto. Pues bien, Nintendo lanza un nuevo paquete con distintos juegos y un control de Wii, con el accesorio MotionPlus incluido. El *bundle* saldrá el 13 de junio, no hay precio sugerido aún (al momento del cierre editorial) pero seguramente será ventajoso para nosotros, los videojugadores.

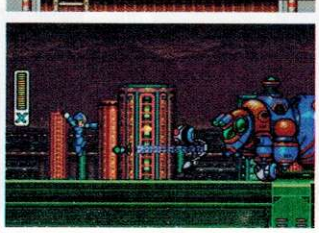
Los minijuegos son variados y con un total de 12 actividades incluidas en el disco. Desde capturar ráfagas de viento inclinando un paraguas hasta defenderte de las plagas de jardín con un martillo. Ya lo sabes, la meta de estos juegos es divertirnos con situaciones tan simples como irreverentes. Así que aquí está, lo que muchos esperábamos como una segunda parte de **Wii Play** es toda una realidad. Te lo recomiendo por si quieres divertirte y sólo tienes un control.

Más minijuegos para pasar un buen rato en compañía de tus amigos o familiares. ¡Aumenta el número de controles!

La Gran N lanza su novedosa serie de títulos denominada "Nintendo Selects". ¿Cuál te falta?

Así como en su momento el GameCube Nintendo albergó a los "Player's Choice", ahora el Wii hace lo propio con esta línea de juegos clásicos y los baja de precio para que nadie se quede sin una copia. **Animal Crossing: City Folk**, **The Legend of Zelda: Twilight Princess**, **Mario Super Sluggers** y **Wii Sports** son los juegos seleccionados para el debut de esta gran oferta. El precio sugerido para Estados Unidos es de 19.99 dólares, y están disponibles desde el 15 de mayo. Te preguntarás ¿por qué **Wii Sports**?, pues bien, las consolas Wii (en blanco o negro) que se vendan desde este momento ya no incluirán este juego; ahora, el título que acompañará al sistema es **Mario Kart Wii**. En la siguiente página encontrarás todos los detalles. ¿Qué dices, vas a aprovechar la oferta, o ya tienes los cuatro juegos que ofrece Nintendo Selects?

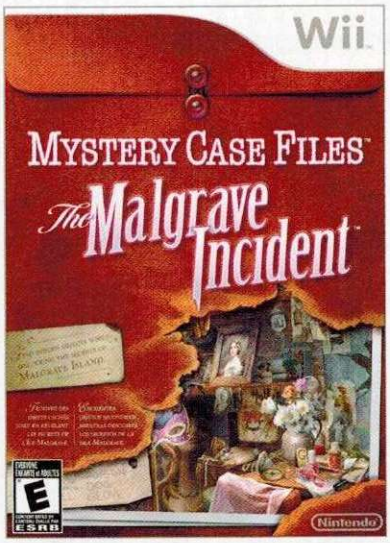
Mega Man X, disponible en la Consola Virtual



Otro clásico que llega al sistema de descargas para nuestro Wii. La aventura de **Mega Man** que fuera lanzada en 1994 para Super Nintendo ya se puede descargar por la cantidad de 800 Nintendo Points y está clasificada como E (para todas las edades). Tal vez no eres de la vieja escuela y no conoces este gran título de plataforma, pero te lo recomiendo mucho. Es otra oportunidad que nos da Wii para conocer estos juegos sin la necesidad de tener la consola de aquella época.

Mystery Case Files: The Malgrave Incident estará listo el 27 de junio

Se ha confirmado la fecha de salida de este nuevo juego de Nintendo para Wii. La intriga e investigación serán transportadas a nuestro sistema, con una trama que nos lleva a la enigmática isla Malgrave, en donde debemos cazar los objetos ocultos y resolver los rompecabezas, que nos ayudarán a colectar el mágico y poderoso polvo disperso en la isla. No creas que es muy complejo, cualquiera puede adentrarse en el juego usando el Wiimote para examinar y encontrar los objetos requeridos. La opción *multiplayer* permite que hagamos equipo con alguien más para solventar el caso; también existe la opción de enfrentarnos cara a cara, para ver quién encuentra primero los objetos escondidos. Es un hecho que este título hará que nos concentremos durante un buen rato en él.



Gráficamente luce bastante bien. Con sólo ver las imágenes, nos damos cuenta de eso. El gameplay no parece complicado, será muy intuitivo buscar los objetos con el control. Si eres fan de este género, debe ser un infaltable en tu videogalería de Wii.

Caja de TLOZ: Ocarina of Time 3D que llegará a nuestro continente

¿Te preguntas si las cajas son diferentes según la región? Sí, algunas presentaciones de los juegos pueden variar dependiendo el continente; suena raro, pero así es. Tal vez en este caso nos quedemos con la idea de que nos hubiera gustado que fuera como la anunciada para Europa (tiene la imagen que llevamos en portada), pero es una por otra. Seguramente, por el viejo continente dirán que algunas cajas han sido mejores en América y Japón que allá.

En fin, hay que verle el lado positivo. Lo importante es que **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** estará disponible el 19 de junio, y todos felices de revivir esta aventura ahora en tercera dimensión. Sólo resta contar los días y marcar en el calendario la fecha. ¿Ya apartaste tu copia?

El Wii bajó de precio en mayo, y ahora incluye el Mario Kart Wii

Una vez más la consola casera de Nintendo tiene un recorte en su valor, ya hace un tiempo se había ajustado su costo. El nuevo precio sugerido para Estados Unidos es de 149.99 dólares, pero eso no es todo, ahora, para hacer más atractivo el sistema para quienes no se han decidido a comprarlo, la compañía ha puesto a **Mario** en las cajas. El juego de la superestrella que ha sido elegido para complementar al Wii es **Mario Kart Wii**. Con esto, Nintendo quiere dar un empujón más a su consola, la cual se especula será reemplazada a principios de 2012. Veremos si se confirma una fecha en la Electronic Entertaiment Expo, que se realizará a principios de junio.

Por cierto, además del juego de *karts* que incluye ahora el Wii, encontrarás la famosa Wii Wheel, que hará de tu experiencia algo más real. Busca la caja con el nuevo diseño que trae el arte de **Mario Kart Wii**.

esmas móvil

¡LLÉVATE DE REGALO EL CONTENIDO QUE QUIERAS AL UNIRTE A ESMÁS MÓVIL!

al 42222

DESCARGA IMÁGENES, JUEGOS Y ANIMACIONES

DE REGALO

Costo por suscripción: $30.26 IVA incluido. Renovación automática semanal.

Envía CN DESGRACIADO al 42222

¡¡¡Que pase EL DESGRACIADO!!!

Descarga la canción que tiene bailando a todos los mexicanos

Envía CN LAURA al 42222

GAS

¡Bromea con tus cuates!

CUERPO

Tú también puedes tener un cuerpo de diez.

ESPIA

¡Descubre lo que tus amigos y pareja hacen!

CUERNO

Con el detector de cuernos nadie te será infiel.

AMOR

¡Descubre si están hechos el uno para el otro!

FINAL

¿Quieres saber cuánto tiempo te queda de vida?

Estos productos son sólo para diversión.

GALLETA

¡Recibirás un regalo!

¡Descubre tu suerte!

MEMORIA

No olvides teléfonos, nombres o cumpleaños

Siguiente vida

VIDA

¡El oráculo te dirá como será tu siguiente vida!

BOTES

¡Una vez que empieces a jugar, no podrás parar!

Envía CN APP + "clave" al 42222

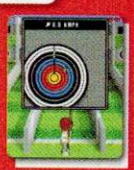
Ejemplo: CN APP AMOR

DE REGALO

JUEGOS

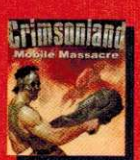
Compite en diez deportes diferentes en este mega-paquete de juegos de verano favoritos.

DEPORTES



TORRES

NEUTRON



INSECTOS

THEKID

SHARK

BEN

JEWEL

AVION

PAINS

TRAVEL

CAFE

BARRAS

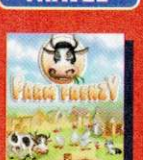
CHICAS

RETO

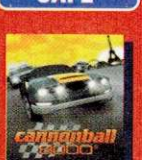
DOG

CHE

GUERRA



FARM



CANON

Envía CN JUEGO + "CLAVE" al 42222

Ejemplo: CN JUEGO DEPORTES

Servicio sólo para México

WALLPAPERS

DE REGALO

BAKUGAN10

BAKUGAN9

BAKUGAN8

BAKUGAN6

BAKUGAN3

BAKUGAN2

BAKUGAN1

BAKUGAN4

BAKUGAN7

BEN24

BEN21

BEN11

BEN4

BEN1

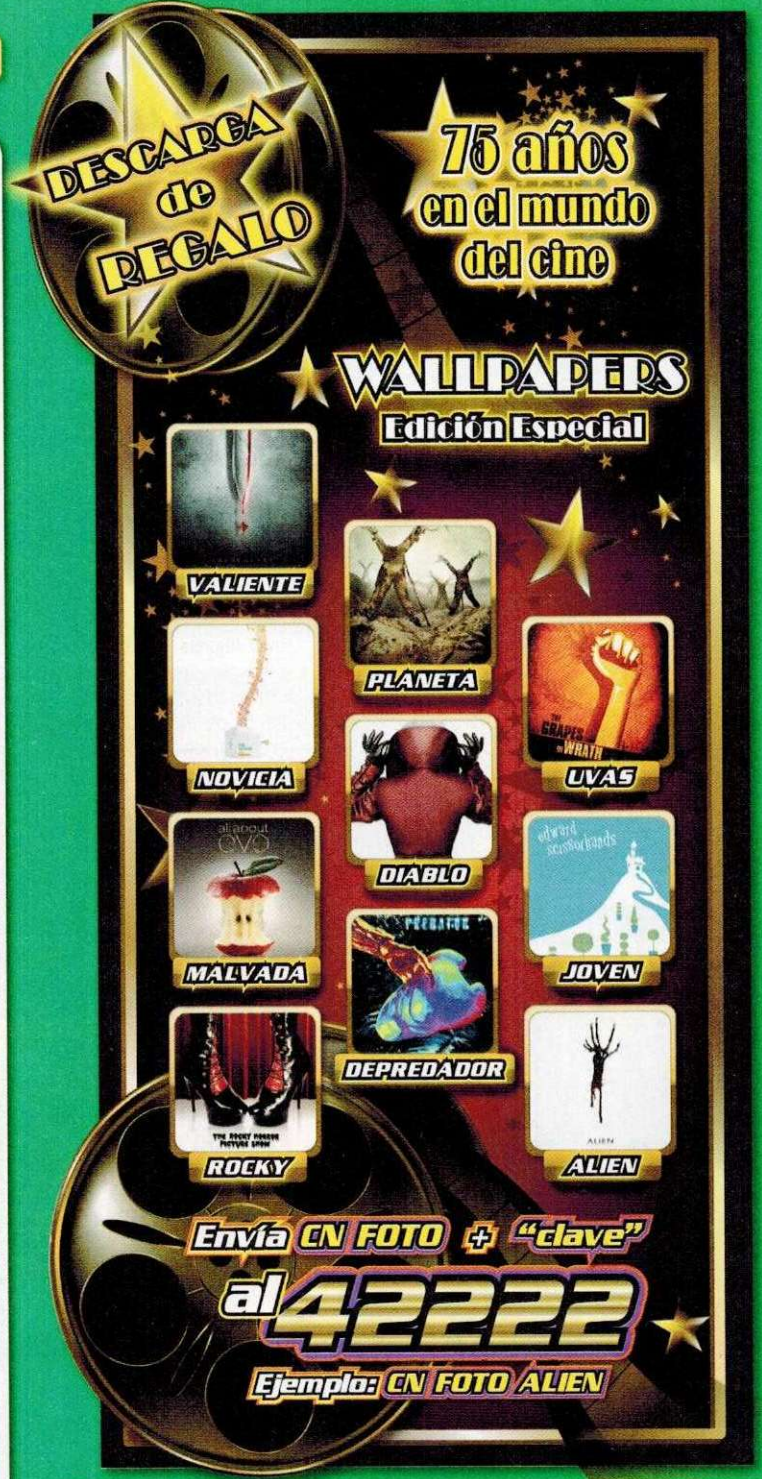
BEN26

Envía

CN FOTO + "CLAVE"

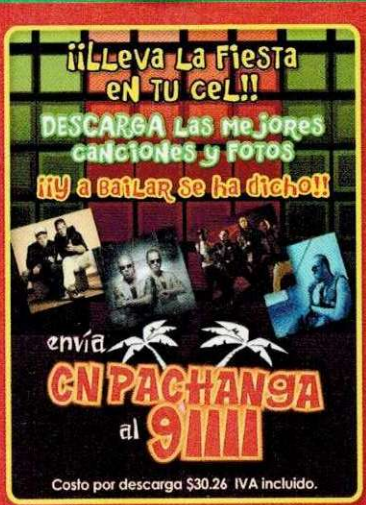
al **42222**

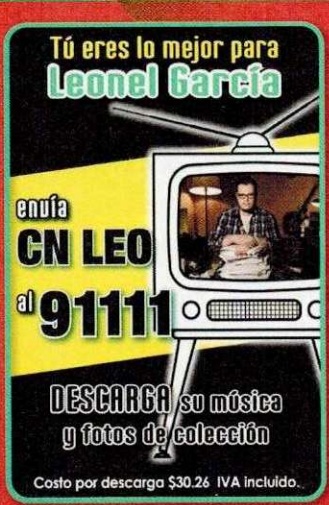
Ejemplo: CN FOTO BEN26

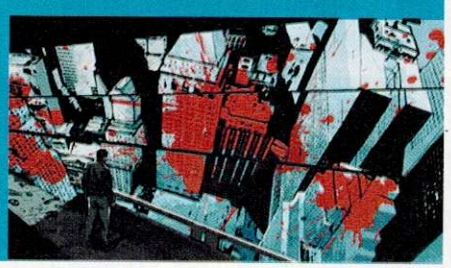


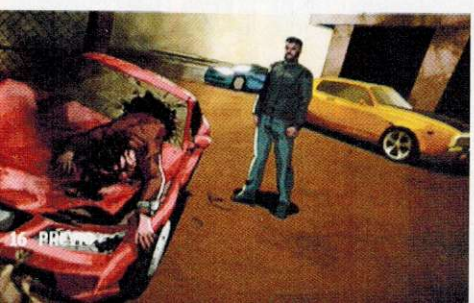
Se prohibe la reproducción total o parcial, reenvío y/o distribución del contenido. El operador de telefonía celular no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. Para descargar imágenes, juegos, videos y tonos el teléfono debe tener WAP configurado y ser compatible. Un tono real es un fragmento de la canción original. Verifica si tu celular es compatible con el contenido que quieras descargar antes de enviar las claves en www.esmasmovil.com. Marcaciones, claves, precios y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El tiempo de entrega del contenido puede variar de acuerdo a la congestión en la red del operador de telefonía celular. Estos servicios son únicamente de entretenimiento; la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. El costo de los servicios es con IVA incluido, aplica 11% de IVA en ciudades fronterizas. Todos los cargos son automáticos y no pueden invalidarse por errores en las claves enviadas. Verifica costos finales con tu operador telefónico. Si tu celular es de prepago, el costo del servicio se descontará de tu saldo, por lo que éste deberá ser suficiente para poder solicitarlo. Si eres usuario con plan de renta mensual, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta, sólo debes tener activa tu línea. Los nombres de los artistas se utilizan únicamente para identificación del servicio. Televisa S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2008.

El costo por la solicitud SMS al servicio es de $0.88 IVA incluido por mensaje enviado. Con tu suscripción aceptas recibir contenidos correspondientes a la suscripción elegida y aceptas el servicio de renovación automática por el costo de $30.26 IVA incluido cada semana. Aplica 11% en Cd. Fronterizas. Este cobro semanal te da 6 créditos + 2 de regalo para descargar contenido del Club solicitado. La navegación vía GPRS dentro del portal WAP Ideas y + IDEAS no tiene costo. Aplica costo por entrega de contenido de hasta $5.04 IVA incluido por descarga. Para cancelar el servicio, envía BAJA a la 42222 o directamente en portal WAP. El usuario debe asegurar tener un equipo compatible con el servicio y contenido solicitado. Servicio a clientes sin costo 01800 700 3333. Responsable del servicio: Comercio Mas S.A. de C.V. En el caso de cambio de compañía celular el servicio será cancelado. Verifica compatibilidad de tu equipo y Operadores Celulares compatibles en esmasmovil.com. By esmas móvil









Driver: Renegade

Ubisoft / Nintendo 3DS

Toma el control de las calles con tus manos

Driver logró colocarse en una posición excelente hace tan sólo dos generaciones, pero después la calidad de las entregas bajó considerablemente, al grado que la acción era monótona, no existía reto en las misiones y la duración dejaba mucho que desear, al igual que el *gameplay*. Por consiguiente, a últimas fechas perdió brillo, el cual ahora quiere recobrar con un nuevo capítulo, **Renegade**, para el Nintendo 3DS.

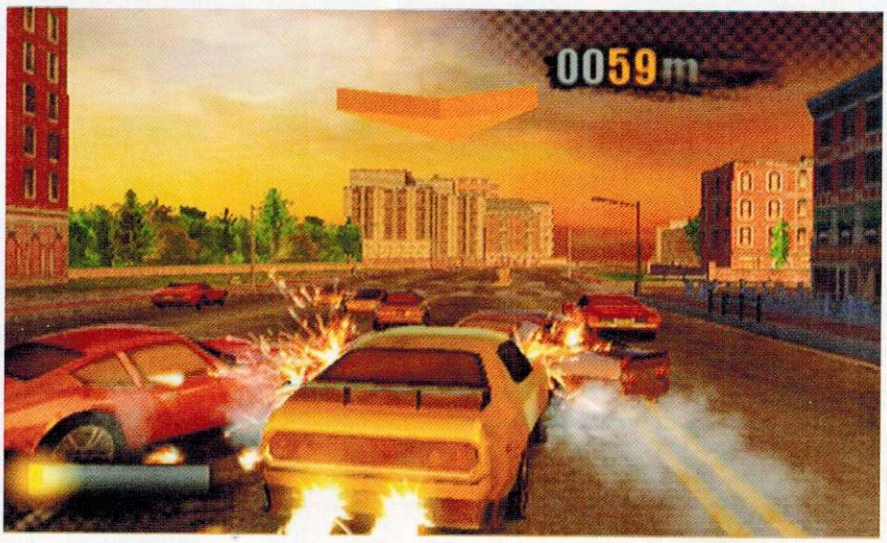
En este juego tomamos el papel de **John Tanner**, un renegado que después de darse cuenta de que el sistema de justicia de su ciudad no sirve, busca la manera de tomar el control por otros métodos, aunque no sean muy legales que digamos, pero eso sí, efectivos por completo. Gráficamente, **Driver** es una gran obra, tiene entornos bien logrados, llenos de detalles y sobre todo con texturas creíbles, de tal forma que estructuras como edificios no parecen simples cajas de cartón colocadas al azar.

Los modelos de los autos son espectaculares, con efectos de luz bien trabajados. Pero lo que realmente es de llamar la atención es que aquí los vehículos que elijas no te van a servir solamente para viajar de un lugar a otro de la ciudad mientras cumples con tus objetivos, no, al mismo tiempo podrás participar en persecuciones donde tu habilidad al volante será puesta a prueba: deberás evitar choques contra obstáculos, como postes, paredes u otros autos.

En la pantalla táctil tenemos un radar que nos indica en todo momento nuestra ubicación, por lo que elegir la mejor ruta no es problema, aunque en ocasiones de tanto tiempo que debes dedicarle te aprenderás de memoria todos los atajos. Además, considerando que los semáforos sólo son un adorno en nuestro camino, conducir en doble sentido también es una opción válida.

Sabemos que con tantos retrasos con la versión para Wii se ha perdido un poco la emoción e impacto que prometía esta nueva entrega. Sin embargo, debemos decir que en lo que respecta a Nintendo 3DS, Ubisoft está haciendo un gran trabajo. No nos extrañaría que de las versiones que aparecerán en el mercado ésta se colocara como la mejor; tiene todo el potencial para hacerlo. En próximas ediciones te daremos nuestra opinión sobre la edición final, así que mantente pendiente si eres seguidor de **Driver**.

Si no puedes escapar de tus perseguidores... busca otra manera de dejarlos fuera del mapa.



Mega Man Legends 3

Capcom / Nintendo 3DS

Una leyenda siempre se mantiene vigente

Entre los personajes más famosos de los videojuegos está, sin duda, **Mega Man**, a quien hemos visto en innumerables entregas, como por ejemplo **Mega Man Legends**, serie que conocimos en Nintendo 64 como **Mega Man 64**. Aquí se deja un poco de lado la acción mezclada con elementos de plataformas por mundos en 3D que nuestro héroe azul debe explorar, si es que desea salvar a la humanidad de los peligros que representa quedarse sin energía.

Si nunca tuviste la oportunidad de jugar los primeros capítulos, podemos decirte que aquí el reto consiste en buscar un mineral que ayuda a que la Tierra siga con una vida normal luego de que por razones desconocidas ha sido prácticamente cubierta por agua. Existen varios equipos que se dedican a la extracción de este material, entre ellos el de **Mega Man Volnutt**, que se completa con **Roll** y **Barrel**.

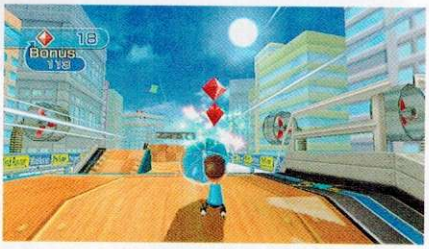
Como no podía ser de otra manera, el equipo de **Mega Man** tendrá rivalidad con otro, liderado por **Tron Bonne**, una bella chica que aunque está enamorada de **Volnutt**, debe concentrarse en el objetivo de su equipo; es decir, derrotar a **Mega Man**. De momento no se ha hablado de la historia del título, pero creemos que seguirá la tendencia de los anteriores. Se ha confirmado la presencia de **Tron** y **Roll**, sin mencionar a una chica que en su brazo derecho tiene un cañón múltiple, seguramente jugará un papel importante en el argumento, pero debemos esperar.

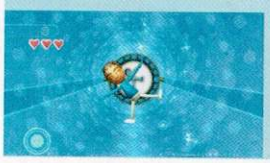
Si de algo se quejaron los seguidores del personaje, fue que la acción, como ya comentamos, parecía haberse quedado guardada en un cajón. Pero por lo poco que se ha revelado de esta tercera parte, todo indica que ahora sí veremos disparos como en los títulos clásicos. Esperemos que así sea, porque la verdad se extraña ese estilo.

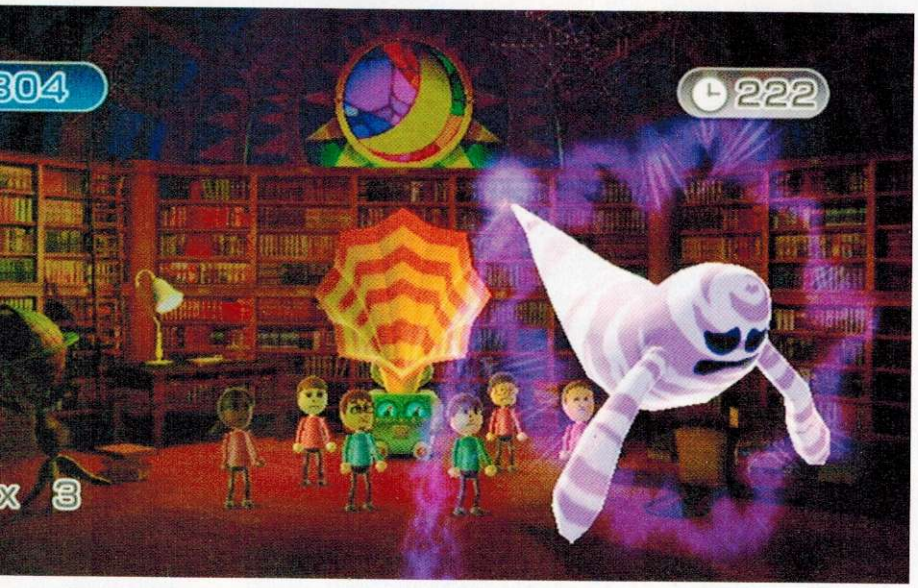
Su fecha de salida no ha sido confirmada, pero al parecer estará disponible un *demo* en el canal tienda para Nintendo 3DS. De esta manera, podrás conocerlo a fondo antes de decidir si es una opción viable para tus gustos de juego, sólo nos resta esperar.

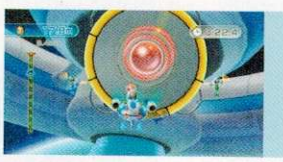
> Ésta es la serie alterna de **Mega Man** que más elogios ha generado, a diferencia de **Battle Network**, que muchos desean olvidar.

© 2011 Capcom









Wii Play: Motion

Nintendo / Wii

Dirígete hacia el camino de la diversión

Nintendo no se ha olvidado de las series *party*, por lo que ahora tiene preparado para este mes **Wii Play: Motion**. Esto podría interpretarse como la secuela de **Wii Play**, pero ahora potenciada con ayuda del Wii Remote Plus, para realizar movimientos más precisos y exactos. Así, la diversión y el grado de inmersión en cada una de las actividades que han planteado aumentan; si gustas de reunirte con tus amigos los fines de semana, será una gran opción para jugar. ¿No nos crees?, continúa leyendo.

En total se han diseñado una docena de minijuegos para que jamás te aburras de este título. Cada uno está ambientado en situaciones diferentes; por ejemplo, podrás disparar a platillos voladores, girar a tu **Mii** para que pueda entrar por siluetas dentro de algunos círculos, o bien descender al fondo del mar para encontrar tesoros. Como puedes darte cuenta, ahora no se han enfocado tanto en deportes, sino en otro tipo de pruebas, incluso ficticias, como crear una torre gigante de helado.

Lo relevante de cada actividad es que el reto no termina una vez que la completas, al contrario, en ese momento comienza ya que obtendrás diferentes medallas dependiendo de tu desempeño. Lógicamente, la mejor calificación para tu trabajo será la medalla de oro, pero conseguirla no será sencillo, tienes que practicar mucho y asimilar todos los movimientos que puedes lograr con el control.

Si bien no tiene gráficos espectaculares, cumple con su cometido: entretener. Además, como ya es tradición por parte de Nintendo en estos títulos, es posible usar a los **Mii** que hayas creado, lo que permite que disfrutes más cada partida.

Estará disponible a partir del día 13 de este mes aunque, claro, puede tardar un poco más por diferentes factores, como la distribución; debes estar pendiente. Estará a la venta junto con un Wii Remote Plus, así que si no tienes aún el tuyo, es el momento perfecto para que lo agregues a tu colección.

> Este tipo de juegos nos deja claro que las posibilidades del control de Wii son infinitas. Solamente hay que aprender a utilizarlo inteligentemente.

¿Ya estás jugando en 3D?

En Pilotwings Resort™ para la consola Nintendo 3DS, explora el ultra-envolvente mundo 3D de la isla Wuhu con tu propio personaje Mii ™. Al volar en avión, en ala delta o en una mochila propulsora puedes disfrutar de la emocionante sensación de estos deportes aéreos únicos.

NINTENDO 3DS™

Mira hacia adentro.

nintendo3ds.com/es

Usar controles parentales para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menos.

© 2011 Nintendo. Pilotwings Resort and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo.

Nintendo

¡Que los LEGO te acompañen!

LEGO Star Wars III: The Clone Wars

LucasArts / Nintendo 3DS

El Lado Oscuro de La Fuerza está ganando territorio, pero el Consejo Jedi y los senadores tienen un poderoso equipo de clones listo para enfrentar cualquier amenaza... o bueno, casi cualquiera. **LEGO Star Wars III: The Clone Wars** es una nueva entrega de estos famosos bloques al universo creado por George Lucas, pues si bien ya habíamos participado en la primera trilogía, ahora conoceremos un poco más de lo que ocurrió antes de que **Luke Skywalker**, **Han Solo** y **Chewbacca** tomaran las riendas del comando rebelde.

Con toda la experiencia que tiene la compañía TT Games en el desarrollo de las aventuras parodia de LEGO, no podemos esperar más que un buen título que no sólo retome los hechos vistos en las recientes películas, sino que también lo haga con humor y a través de su estilo único perfecto en *gameplay* para todo tipo de jugadores; es más, hasta para quien no sepa ni quién es **Darth Vader**. Por supuesto, el juego estará basado en la serie de animación que se transmitió por televisión (si no la has visto, te la recomendamos) e incluirá un sinfín de opciones para que el aburrimiento no sea opción, y menos ahora que todo se verá con el efecto tridimensional que sólo el N3DS puede conseguir en su excelente pantalla superior.

En **LEGO Star Wars III: The Clone Wars** disfrutarás de novedosos sistemas mecánicos dentro del juego, con los que podrás crear, controlar y explorar cualquier galaxia por muy, muy, lejana que se encuentre. La historia ha sido recreada con el punto de vista LEGO, convirtiéndola quizá no en una sátira, pero sí en un torbellino de detalles graciosos listos para disfrutarse mientras vives la experiencia del combate con pistolas y sables láser. Las misiones se desarrollarán tanto en tierra como en el espacio, en donde tendrás la oportunidad de pilotear dos de las naves más icónicas, la Y-Wing y el Jedi Starfighter, en medio de batallas espaciales 3D en contra de las poderosas fuerzas de El Lado Oscuro.

Nuevas habilidades

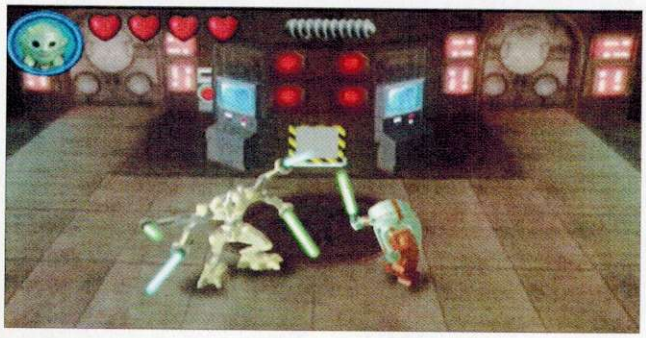
En esta tercera entrega, los personajes tienen movimientos más dinámicos (además, se nota mejor la suavidad y velocidad de los cuadros por segundo en cada movimiento), que te permiten mayor libertad y soltura al momento de enfrentar a los enemigos. Y vaya que las necesitarás, pues habrá momentos en los que te atacarán en grupo como si fuera muchedumbre enardecida.

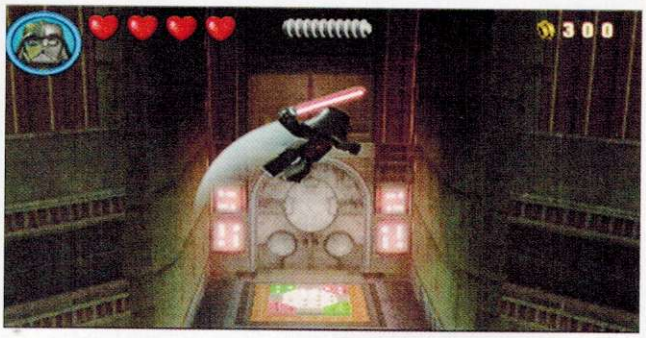
Por otro lado, se incrementó el número de habilidades que puedes realizar a través del sable láser, como son Lightsaber Cutting y Lightsaber Climbing. ¿Te acuerdas del gancho que usa **Samus Aran** para columpiarse de un extremo a otro?, aquí también lo tendrás (no el de **Samus**, sino uno propio) y te funcionará maravillosamente para resolver ciertos *puzzles* o cruzar los niveles más complejos.

Hallarás poderosas armas, como pistolas y lanzacohetes, y te subirás a los autos flotantes que seguramente has visto en la serie. Como dato importante, te comentamos que entre los personajes que puedes desbloquear están **Darth Vader**, **Chewbacca** y **Luke Skywalker**, así que no hará falta que los extrañes. Por todo lo anterior, no te pierdas esta intrépida LEGO aventura; seguro te harás fan (si no es que ya lo eres).

La proporción de la pantalla es adecuada para que disfrutes de mayor acción y no pierdas detalle de los puntos clave del escenario.

La acción principal se desarrolla en la pantalla superior. En la táctil verás todas las opciones del juego y los detalles del personaje actual y demás elementos, así no tendrás que pausar el juego para revisarlos.





El espacio nunca será lugar para débiles

Dream Trigger

D3 Publisher / Nintendo 3DS

Hace algunos años que los *shooter* han dejado de tener el peso que los llevó a la cima de la industria, misma que cimentaron con obras como **Galaga** o **Asteroids**. Por fortuna, las nuevas tecnologías, en este caso el Nintendo 3DS, han permitido a los programadores ver con otros ojos este género y desarrollar títulos como **Dream Trigger**, del cual les vamos a comentar en esta ocasión, que demuestra que aún queda mucho por hacer.

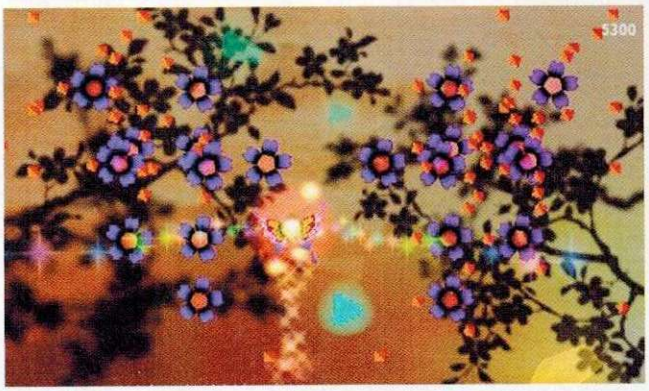
Dream Trigger no es un *shooter* tradicional con perspectiva de lado, los creadores han querido innovar, de modo que en la pantalla táctil tendremos un radar que nos indicará la formación de los enemigos en escena, mientras que en la superior veremos toda la acción, tanto de los adversarios como de nuestra mira.

Los niveles son muy variados, en momentos no vas a saber adonde moverte para esquivar los disparos enemigos, parecido a lo que vimos en **Ikaruga** para Nintendo GameCube, sólo que aquí no vas a tener un botón para cambiar de color, todo lo vas a evadir con base en tu habilidad. En ese sentido debemos decir que la dificultad es elevada, pero no frustrante, más bien desafiante; te invita a mejorar, a intentarlo hasta que perfecciones tus actos.

Visualmente es un agasajo, los disparos, enemigos y elementos en pantalla forman estructuras maravillosas que en ocasiones te distraen de la acción, y terminas admirando las luces en lugar de continuar con la aventura. Un punto interesante es que no solamente avanzarás de lado, sino también hacia delante, como si estuvieras en un FPS, lo que permite cambios de jugabilidad excelentes.

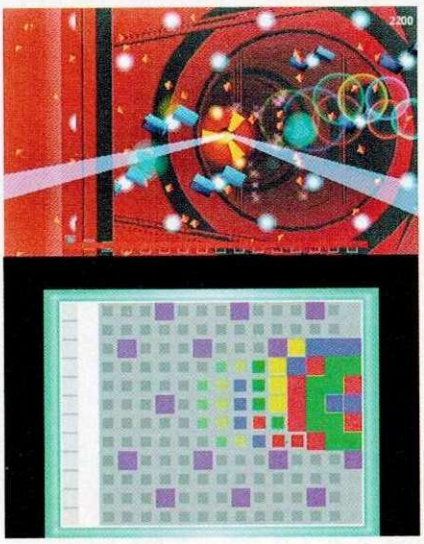
El color te dirige a la victoria

Dream Trigger es uno de esos títulos que llegan sin hacer mucho ruido, pero que gracias a su propuesta original logran abrirse camino en el mercado. Te lo recomendamos demasiado, es sumamente divertido; son más de 50 niveles a terminar, cada uno con retos diferentes, por lo que jamás serás víctima de la monotonía. Es una de la mejores opciones del catálogo de Nintendo 3DS; no lo dejes pasar, disfruta de su originalidad y colorido.



En muchas de las escenas del juego te dará la impresión de que estás jugando dentro de un caleidoscopio por la variedad de colores.

Esquivar los disparos será difícil, por lo que te recomendamos anticiparte a la trayectoria de más de uno, sólo así tendrás opciones para salir sin un rasguño. Recuerda que la práctica hace al maestro en todo reto.



De regreso al pasado, olvida a los conejos

Rayman 3D

Ubisoft / Nintendo DS

Tenemos sentimientos encontrados respecto a este título, ya que pensábamos que se trataba de una versión original del esperado regreso de **Rayman**, de una evolución del concepto que se viera truncado por los simpáticos conejos al inicio de esta generación... Pero no es así, se trata de un *remake* de **Rayman 2: The Great Scape,** que viera la luz en Nintendo 64 en el ya lejano 1999.

The Great Scape es un juego soberbio, capaz de competir contra grandes obras, como **Super Mario 64**, **Banjo Kazooie** o **Donkey Kong 64**. Sin duda, es uno de los trabajos más completos en la historia de Ubisoft, pero esta adaptación para Nintendo 3DS no ofrece mayores ventajas y opciones que las que ya conocíamos en la plataforma de 64 bits de Nintendo.

Desarma el aburrimiento

Creemos que se tenía potencial para crear algo nuevo o, al menos, ofrecer contenidos distintos, pero no se aprovecharon las virtudes de la consola. Ahora bien, lo anterior son sólo las opiniones que se han generado alrededor de este lanzamiento. Mejor comencemos a analizar lo que encontrarás.

Los escenarios en 3D son enormes, llenos de retos, enemigos y acertijos; el efecto 3D está bien adaptado, pero lo que se lleva las palmas verdaderamente son las batallas con los enemigos finales, que son impresionantes y exigen toda tu concentración. No es un título sencillo que puedas terminar en un día, eso le da un valor extra.

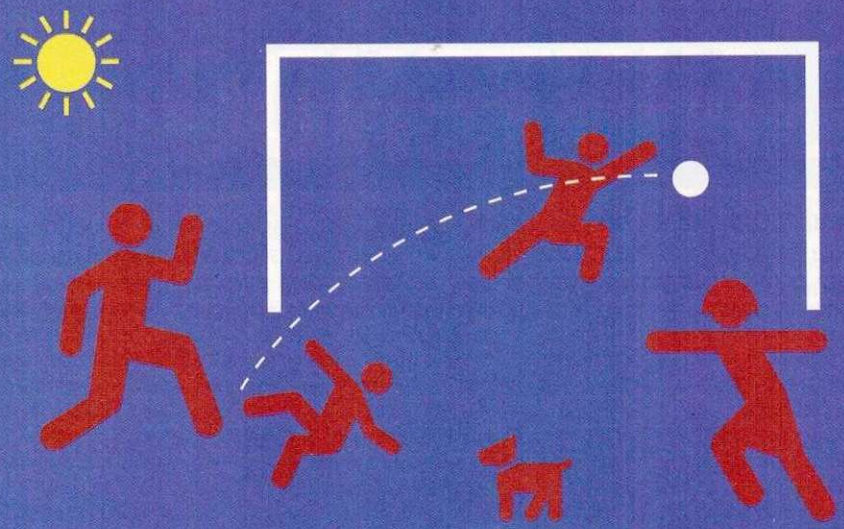
Rayman es un personaje que quizá no ha recibido todo el reconocimiento que merece, y que bien podría considerarse como una de las mascotas más representativas del medio, sobre todo por su arriesgado diseño, en el que todas sus extremidades están flotando cerca de su cuerpo pero jamás lo tocan. Actualmente, lo vemos normal, pero en su tiempo fue blanco de polémica ya que jamás se había visto un personaje con tan peculiar aspecto. Pero ahora que los años han pasado, nos damos cuenta de que siempre fue un acierto, al mismo tiempo que deja claro que en esta industria siempre hay que innovar, no sólo en el juego como tal, sino también en diseños de imagen, que son a la postre los que llevan a un título a permanecer por siempre en la mente de los jugadores. Ahí es donde nacen las grandes franquicias, y creemos que **Rayman** ya es, por méritos propios desde hace muchos años, una de ellas.

Esperemos que pronto los programadores reconozcan el potencial de este ícono y desarrollen una versión para Wii, donde ha quedado a deber una gran aventura, como esas que lo volvieran ídolo en años anteriores.

Estamos ante un juego que es de los mejores que hayamos probado, con plataformas que sin problemas se colocan dentro de cualquier *top ten*. Su inconveniente es que ha sido adaptado a infinidad de consolas, pero siempre sin cambios grandes respecto del original. Honestamente, te lo recomendamos; si no lo conocías, te va a encantar y lo atesorarás, pero si ya tienes la versión de N64 o NDS, no encontrarás situaciones nuevas, por lo que debes pensarlo bien.

Sin duda, es la mejor aventura que hayamos visto de este personaje en todos los tiempos. Pero para funcionar como adaptación al N3DS, debió ser mejor.

Aprovecha todos los elementos del escenario para avanzar, no te limites a saltar para terminar con los enemigos.



INVITA

a los tuyos

a practicar algún deporte contigo es sano y fortaleze los lazos

Televisa

/todoesmejorenfamilia

Todo es **mejor** en **familia**

@mejorenfamilia

www.todoesmejorenfamilia.org

Estamos llegando a la mitad de 2011, vaya que se ha pasado rápido. Pero lo importante es que disfrutemos cada día, y qué mejor manera de hacerlo que con nuestro pasatiempo favorito: los videojuegos, para lo cual tenemos siempre una fantástica opción, que es la de descargar títulos a nuestras consolas, ya sea Wii o Nintendo DS. Enseguida comentaremos excelentes opciones para que aprovechen y las agreguen a su colección, les aseguramos que no se van a arrepentir y se divertirán mucho.

WiiWare

Play With Birds

Nintendo Points: **500 /**
Compañía: **Games Farm**

Existen momentos en lo que lo único que queremos es un título divertido, no nos importa la historia ni el nombre del protagonista, sólo deseamos algo rápido que nos haga pasar un buen rato. Para esos casos tenemos la opción perfecta: **Play with Birds**, un título de entretenidos minijuegos protagonizados por una simpática ave de color azul. Todos tienen dinámicas originales y hacen buen uso del Wiimote, el único problema que le vemos es que no tiene capacidad *multiplayer*, lo que puede restarle puntos si tienes hermanos.

Fast Draw Showdown (Demo)

Nintendo Points: **500 /**
Compañía: **Digital Leisure**

Fast Draw Showdown es raro... pero ¡no podrás dejarlo! Te hará recordar los títulos de tu viejo NES ya que el único objetivo aquí es enfrentarte a famosos pistoleros en duelos al más puro estilo del Oeste; debes desenfundar tu arma y disparar antes de que lo haga el rival. Suena fácil pero tiene su reto, sobre todo cuando quieres acertar a partes específicas. Puedes jugarlo con un amigo; además, bajar el *demo* y disfrutarlo antes de comprarlo.

A Monsteca Corral: Monster vs. Robots

Nintendo Points: **500 /**
Compañía: **Onteca**

De los mejores juegos para descargar a tu Wii, no tenemos dudas. Controlas a un grupo de simios para combatir algunos robots, pero para ello primero debes reunir a todos los monos, conseguir las esferas de poder y, después, construir tu fortaleza. Todo con una estructura de juego similar a **Pikmin**, que lo vuelve muy entretenido. En pantalla tienes acceso todo el tiempo a las herramientas más comunes que te ayudan a dirigir tu ejército.

Canal Nintendo

Hace tan sólo unas cuantas semanas que se actualizó este canal, te recordamos que no debes dejar de descargar esta nueva versión para mantenerte informado de lo último de Nintendo y las compañías desarrolladoras. Como muestra de lo que puedes encontrar, te presentamos la siguiente lista de videos.

Rabbids Travels in Time

Tráiler 3DS

Como siempre, estos conejos histéricos nos tienen preparadas muchas sorpresas. Así lo muestra este tráiler para Nintendo 3DS, podrás darte cuenta del humor que se plantea en la serie, si es que eres nuevo en esto.

Nintendo 3DS

TV Spot 2

¿No has tenido tiempo de ver los promocionales de N3DS en televisión? No te preocupes, puedes hacerlo en el Canal Nintendo, tienen disponibles al menos dos anuncios distintos en los que se nota el empuje de la Gran N.

Nintendo 3DS

Virtual Tour

Si aún no conoces las funciones que ofrece el Nintendo 3DS, o tienes dudas de alguna de ellas, este video te hará conocerlas una por una de manera sencilla y entretenida. ¿No tienes N3DS?, después de verlo saldrás corriendo por uno.

Pilotwings Resort

Tráiler 2

Al igual que ocurrió con el Nintendo 64 en 1996, este juego vuelve a ser uno de los que acompañan a la consola en su lanzamiento. Y es, como siempre, una extraordinaria opción, sobre todo por lo que respecta al *gameplay*.

© 2011 Nintendo

DSiWare

Art of Ink

Nintendo Points: **800 /**
Compañía: **MumboJumbo**

Éste es uno de esos juegos que salen de lo común ya que vamos a hacer tatuajes; sí, así como lo lees. Para nuestra labor emplearemos el *Stylus*, en la pantalla táctil realizaremos trazos precisos para completar la figura que nuestro cliente nos pida, la cual podremos ver todo el tiempo en la parte superior. Mientras mejor lo hagamos, tendremos opciones de poner una tienda más grande y enfrentar a otros artistas que desean sacarnos del mercado. Honestamente, es una propuesta original que bien merece que le dediques tiempo considerable, al menos si ya estás cansado de las clásicas historias de toda la vida. No se volverá el mejor juego de este año, pero te divertirás un muy buen rato en donde sea que te encuentres para disfrutarlo.

Slingo Quest

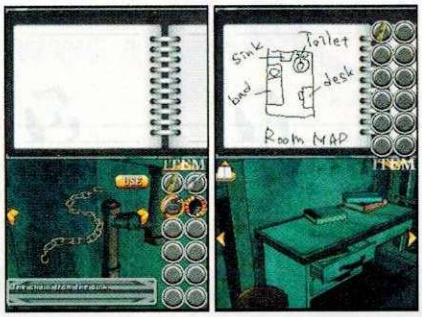
Nintendo Points: **500 /**
Compañía: **Agetec, Inc**

De entrada, parece un juego de esos en los que la diversión no va a aparecer jamás, pero no es así. Desde el primer segundo te ves inmerso en la dinámica, que realmente no exige mucho, sólo debes presionar botones en momentos exactos para que los números comiencen a correr y coincidan con los que están en el tablero de **Bingo**. ¿Recuerdas el minijuego de cartas en **Super Mario 64 DS**? Pues este resulta igual de adictivo, ideal para cuando deseas jugar algo rápido en alguna fila o en un sitio donde no tienes las condiciones para sacar un RPG o una aventura de plataformas. Además, lo puedes prestar a cualquier persona, y de la misma manera lo disfrutará debido a sus sencilla mecánica e interfaz, no lo pienses mucho.

Escape Trick: The Secret of Rock City Prison

Nintendo Points: **200 /**
Compañía: **cerasus.media**

Si pensabas que no había lugar para las novelas gráficas en este catálogo, estás muy equivocado. **Escape Trick** es una auténtica maravilla, que puedes conseguir por sólo 500 Nintendo Points. Debes tomar el papel de **Roy**, un interno de una prisión que cumple una condena de 10 años; el problema es que es inocente, y no desea pasar más tiempo pagando por un crimen que no cometió. Por lo tanto, es momento de buscar una manera de escapar usando todos los elementos que tenga a su alrededor. Gran uso de la pantalla táctil, gráficos muy buenos y una historia de primer nivel, son sus principales características para agregarlo a tu colección.



A Fairy Tale

Nintendo Points: **500 /**
Compañía: **Genterprise Inc.**

El reino de las hadas está en problemas, y tienen claro que nadie les ayudará, deberán terminar con la amenaza ellas mismas; **Deifbert**, **Wilf** y **Angelica** serán las encargadas de dar la cara por su comunidad. Ahora bien, si esperas enfrentar a duendes o monstruos con espadas, olvídate de esa idea, aquí todo lo harás por medio de *puzzles* al estilo de **Tetris Attack** (que curiosamente en su versión japonesa usaba hadas). Tendrás que pasar más de cien diferentes, tu objetivo: acomodar los bloques en el orden correcto. Es tan adictivo que después de un rato estarás haciendo figuras en tu mente mientras acomodas cuadros y rectángulos por todos los lugares donde pases.

Absolute Baseball

Nintendo Points: **500 /**
Compañía: **Tik Games**

Qué agradable sorpresa resultó este juego de baseball. Puedes elegir un equipo, entre diferentes, para llevarlo a ganar el campeonato. Pero lo interesante es que las estadísticas son muy completas: podrás revisar cuando lo desees derrotas, triunfos, porcentajes... en fin, todo para que sepas en cuáles áreas necesitas mejorar. Conforme obtengas victorias tendrás la posibilidad de mejorar el rendimiento de tus jugadores, lo cual es vital en instancias importantes, como los juegos de eliminación directa, donde un error termina con todo. Si el baseball te parece aburrido y sin gracia alguna, tal vez cambie tu perspectiva después de descargar este interesante título.

Anonymous Notes Chapter 1 - From The Abyss-

Nintendo Points: **500 /**
Compañía: **Engine Software**

Fans de los juegos RPG, están de suerte, este título es un simulador puro que los llevará a un mundo donde extrañas criaturas han invadido la Tierra, y ahora deberás exterminarlas; la acción no se detendrá ni un solo segundo. En la parte superior de la pantalla principal tendrás el medidor de energía y de magia; además, podrás observar a los enemigos y la cantidad de HP que les resta. Mientras tanto, en la táctil tendrás acceso a los ítems que vayas recolectando, como pociones y armamento. Esperemos que los siguientes capítulos mantengan este nivel de complejidad y diversión.

TOP 10

© 2011 Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

Nintendo / Nintendo 3DS

Hace más de una década N64 presentó uno de los títulos que se volverían leyenda, **TLOZ: Ocarina of Time**; calificado por la prensa como el mejor del año e, incluso, alcanzó la puntuación perfecta al lograr una historia emblemática con efectos audiovisuales maravillosos. Ahora, lo tendrás de vuelta para el N3DS, pero con efectos en tercera dimensión y retoque en personajes y escenarios. ¡No te lo pierdas!

Super Street Fighter IV 3D Edition

Capcom / Nintendo 3DS

No nos sorprende que Super **Street Fighter IV 3D Edition** se haya convertido tan rápido en uno de los juegos más solicitados para Nintendo 3DS, pues presenta todos los elementos que los fans de la serie ansiábamos ver en una plataforma portátil... Además, se consigue una experiencia fenomenal al utilizar el efecto 3D, que cambia incluso la perspectiva del combate.

Conduit 2

SEGA / Wii

Luego de algunos cambios de fecha, la compañía SEGA ya liberó la secuela de **The Conduit**, un título de acción en primera persona en el cual tomas el papel de **Michael Ford**, un agente especial que tendrá como misión rescatar al mundo de una invasión alienígena inminente. No te lo pierdas si eres fan de la acción.

Dead or Alive Dimensions

Tecmo / Nintendo 3DS

Por primera ocasión en la historia de Nintendo nos llega **Dead or Alive (Dimensions)**, juego de peleas que se ha vuelto un ícono entre los seguidores del género.

© 2011 Tecmo

Ridge Racers 3D

Namco-Bandai / Nintendo 3DS

Como inicio para el N3DS, también encontramos las sorprendentes carreras automovilísticas de **Ridge Racers 3D**, una franquicia que lleva años posicionada en el mercado como una de las más rentables. En esta ocasión podrás disfrutar de magníficos efectos visuales y gran competencia en línea.

Samurai Warriors Chronicles

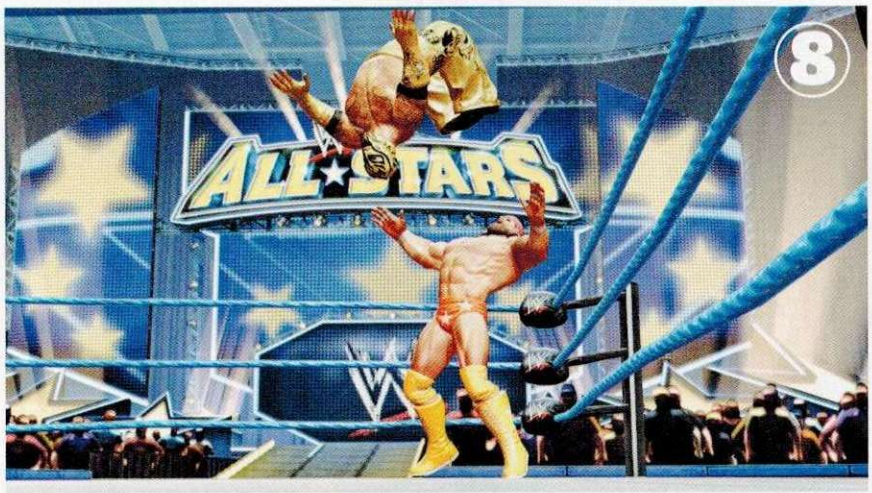
Tecmo / Nintendo 3DS

Viaja al pasado para experimentar una aventura llena de acción situada en la era de los samurái, en la que el honor es parte vital para las personas. Participarás en grandes batallas en contra de múltiples enemigos, con un estilo *Beat'em Up* y efectos visuales de última generación.

Pro Evolution Soccer 3D

Konami / N3DS

Los títulos de deportes siempre han sido recurridos por los portátiles, pero con el N3DS ya puedes vivir una sensación de juego mejorada, ampliamente superior a lo visto en DS. ¿Estás listo para ganar la copa?



WWE All-Stars

THQ / Wii

En lucha libre no hay mucha diversidad que digamos, y en ocasiones el mayor rival es el *gameplay*. Pero esta vez THQ nos ofrece un título que elimina esos obstáculos: **WWE All-Stars**, donde se reúnen los guerreros actuales con las grandes leyendas de este popular deporte, como **Hulk Hogan**, **The Ultimate Warrior**, **Bret Hart** o "**Macho Man**" **Randy Savage**. Lo mejor de todo es que puedes realizar un sinfín de movimientos, algunos comunes y otros tantos especiales para cada luchador. Además, el detalle en diseño de personajes, escenarios e iluminación y ambientación son detalles que harán este combate de proporciones épicas.

LEGO Star Wars III: The Clone Wars

LucasArts / Nintendo 3DS

El universo **Star Wars** sigue dando nuevos elementos de juego, y ahora podremos disfrutarlo en el recién estrenado Nintendo 3DS. **Clone Wars** es la tercera entrega de esta franquicia en conseguir el tratamiento LEGO, y sin temor a equivocarnos es la mejor, no sólo por la variedad de personajes o situaciones de comedia, sino también por la realización de escenarios y objetivos. Por lo tanto, si eres fan de **Star Wars**, no dudamos ni un segundo en recomendártelo.

Nintendogs + Cats

Nintendo / Nintendo 3DS

Si te gusta la interacción con mascotas virtuales, aquí encontrarás una agradable opción para cuidar no sólo a perros, sino también podrás ser dueño de algún gato, o ambos, por qué no. **Nintendogs + Cats** incluye nuevas opciones de juego para que, junto con tu mascota, tengas más formas de entretenerte o de participar en concursos para aumentar sus habilidades. ¿Cuál es tu versión favorita?

© 2011 Nintendo

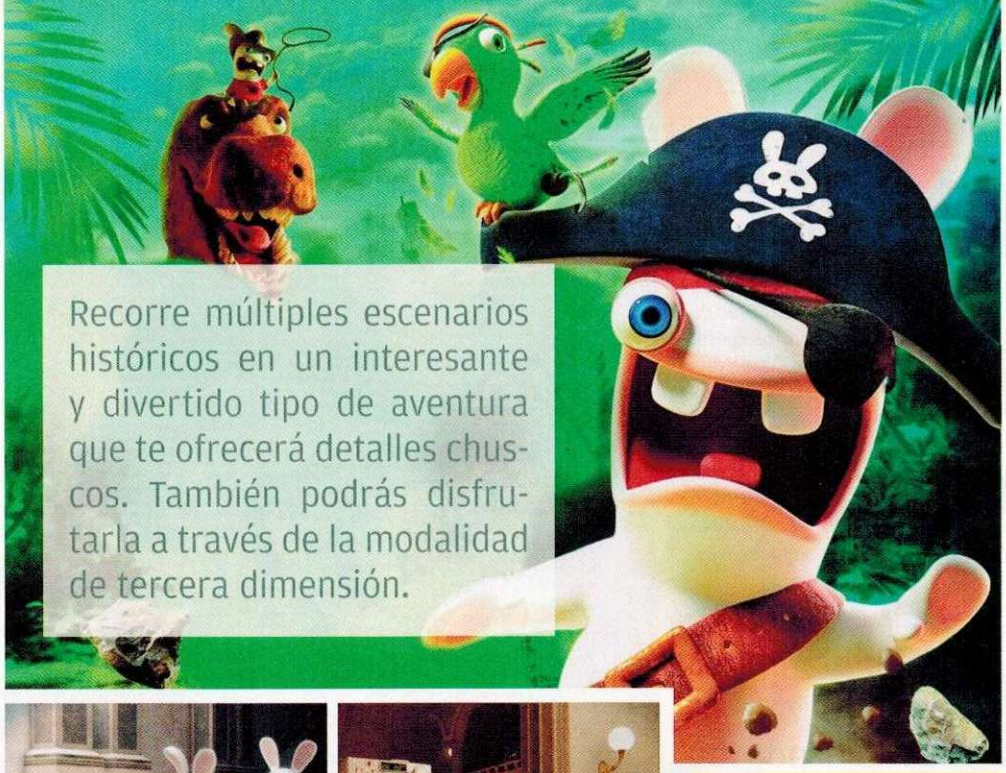
RAVING RABBIDS: TRAVEL IN TIME 3D

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

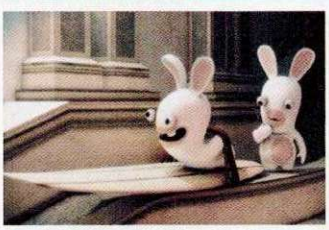
Referencias al alcohol, humor crudo y violencia animada media.

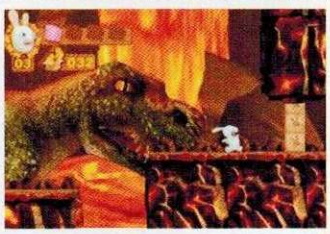
© 2011 Ubisoft

Los simpáticos personajes de Ubisoft no se cansan de hacer bromas a todo el mundo; ahora, han llegado a la más reciente consola de Nintendo, el 3DS. Para esta ocasión, a la compañía francesa se le ocurrió que los viajes en el tiempo que vimos anteriormente en el Wii eran un tema bastante agradable para explorar el potencial del portátil. Así, **Raving Rabbids: Travel in Time 3D** queda como una adaptación, pero sólo del concepto, pues el *gameplay* se ha modificado completamente para que sientas una nueva experiencia de juego al instante en que prendas tu consola.



Recorre múltiples escenarios históricos en un interesante y divertido tipo de aventura que te ofrecerá detalles chuscos. También podrás disfrutarla a través de la modalidad de tercera dimensión.





Desde el inicio, es notable como el poder gráfico del Nintendo 3DS ha conseguido que los escenarios luzcan cada vez más espectaculares como se ve en las fotos.

Prepárate para gritar ¡Bwaaak!

Raving Rabbids: Travel in Time es un juego de plataformas de aventuras donde los **Rabbids** viajan por medio de una lavadora de ropa a través del tiempo a los momentos históricos más importantes de nuestro planeta para crear todo el caos y desorden que, para ellos, es sinónimo de diversión.

Te infiltrarás en momentos clave de la historia, como el descubrimiento del fuego, las grandes épocas de civilizaciones poderosas, la nariz rota de la esfinge, las legendarias aventuras del **Rey Arturo**, el descubrimiento de impactantes inventos y demás situaciones que pueden llegar a cambiar al mundo tal como lo conocemos. Y mira que a estos conejos se les da muy bien crear situaciones comprometedoras, pero al final del día muy divertidas, que te harán disfrutar conforme logres tus avances.

A diferencia de la versión para Wii, aquí participarás en un juego de aventura, es decir, habrá minijuegos pero no serán el centro de atracción principal. Para que te des una idea, es como un clásico título de plataformas donde vas avanzando por un escenario que se mueve horizontalmente, en *sidescrolling*, descubriendo nuevas características a cada paso. De cierta manera, nos recordó el estilo de **Donkey Kong Country**, pues aquí también vas controlando a uno de los conejos y brincando para conseguir monedas o esquivar a múltiples personajes que aparecen en pantalla. Ocasionalmente, encontrarás trampolines que te ayudarán a llegar a sitios más elevados, o estructuras rotantes en donde debes medir tus saltos; de lo contrario, podrás caer directo al fondo del escenario, y volverás a comenzar de nuevo desde un punto de salvación. Por supuesto, encontrás otros **Rabbids** con atuendos propios de la época, pero no serán amigables y podrán causarte gran daño si te les aproximas.

¿Sabías que...?

1.- En **Raving Rabbids** observarás un universo colorido, mezcla de proporciones y texturas reales, así como también personajes en 3D con expresiones faciales fuera de serie.

2.- Los conejos de Ubisoft, mejor conocidos como **Raving Rabbids**, llegaron para las consolas de Nintendo en 2006 y consiguieron una inmediata simpatía por parte de los jugadores, esto debido a su singular modo de juego apoyado por el Wiimote y la simpatía y sarcasmo de las criaturas.

Sin embargo, en 2009, con la llegada de **Ravinds Go Home**, se marcó la independencia de los conejos al ya no depender de la figura de **Rayman** para sus próximas aventuras.

3.- Michel Ancel, famoso por ser el creador de **Rayman,** también estuvo inmerso en el proyecto de los **Raving Rabbids**. Otro de sus proyectos fueron los títulos **Peter Jackson's: King Kong The Video Game**, **Beyond Good and Evil**, **Tonic Trouble**, entre otros de igual renombre.

JUGADORES 1

Compañía: **Ubisoft** / Desarrollador: **Ubisoft** / Categoría: **Aventuras**

GAMEPLAY ★★ GRÁFICOS ★★½ SONIDO ★★½ DIFICULTAD ★★½ REPLAY VALUE ★★

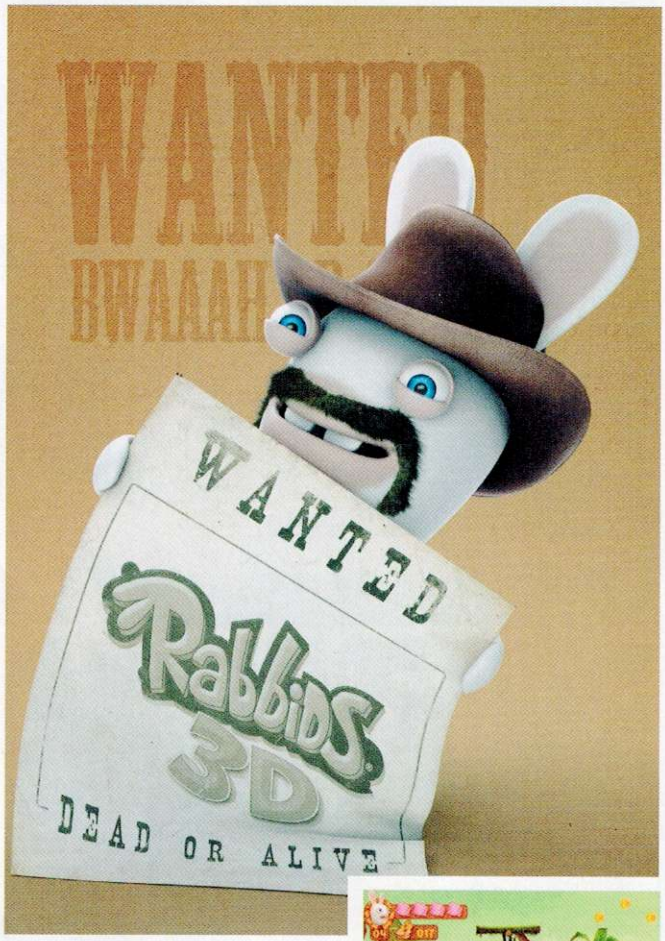
RANKING CN 8.5

¿Qué tipo de reto encontrarás?

El objetivo es llegar al final del escenario para entrar nuevamente en la lavadora del tiempo, y así transportarte a un lugar diferente para continuar con la misión. En realidad, los niveles son bastante fáciles de completar; quizá lo que te cueste más trabajo es conseguir cada una de las monedas u otros objetos que están dispersos a través del escenario. Claro, cada una de las épocas tendrá sus retos únicos que irán en incremento paulatino, pero sin llegar a ofrecer una verdadera complejidad a tus habilidades.

Raving Rabbids 3D tiene gran nivel de personalización, incluso podrás jugar y desbloquear cerca de 50 trajes históricos únicos, tales como indio, vaquero, egipcio y mosquetero.

Cuando viajes a la era de los grandes dinosaurios, estarás en un ambiente natural e, incluso, serás perseguido por un enorme T-Rex, que se verá destacado por los efectos tridimensionales de la consola. Lo mismo ocurre en el nivel de Egipto, pues notarás una sobreposición de elementos, que no se podía lograr anteriormente en ningún juego portátil. En total son 60 mapas, que logran varias horas de juego; aunque repetimos, si eres un jugador experimentado, seguramente podrás terminarlo con mucho tiempo de anticipación.

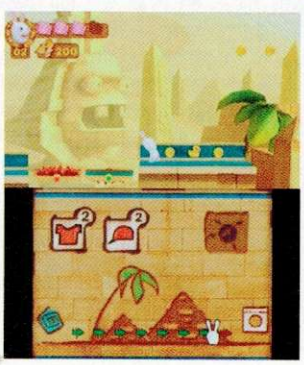


En conclusión

En particular, los títulos que involucran a los **Raving Rabbids** lucen mucho más en su ambiente natural de minijuegos a través de los controles de movimiento del Wii. Para su edición portátil es común que se cambie ese aspecto por el de aventura en plataformas tipo **Rayman**. Visualmente, sin embargo, no hay mucha queja, presenta escenarios coloridos y bien ambientados en las cuatro eras que se presentan; además, se complementan con acertados efectos tridimensionales que podrás activar o desactivar en cualquier parte del juego.

El punto en donde quizá flaquea más es en la dificultad, pues no representa un reto mayor para los jugadores experimentados y, para todos aquellos que no estén tan habituados a los videojuegos, bastará con unos minutos para que comprendan el *gameplay*. A lo largo del juego encontrarás diversos tipos de ítems dentro de los escenarios, pero son del tipo complementario pues realmente no te ofrecerán grandes recompensas que expandan el nivel o vida de tu aventura.

El efecto en 3D te brindará una experiencia de juego única.



RANKINGS

Master:

Fue toda una sorpresa ver este título, sobre todo porque las versiones de sobremesa ya tenían tiempo en el mercado. Debo decir que bien valió la pena su lanzamiento, ya que no es una simple adaptación, sino que Ubisoft realmente ha recreado el concepto de estos simpáticos conejos para que luzcan de manera impresionante con las nuevas cualidades que nos ofrece el Nintendo 3DS. Para lo anterior, ha optado por la clásica vista en *sidescroll*, lo que permite una aventura dinámica y divertida, así como distinta a lo visto en Wii. Fue un acierto dejar atrás los minijuegos que caracterizaban a estos roedores, para dar paso a la aventura; es un género que les va mejor.

Crow:

En el Nintendo DS quizá no se podía lograr la misma acción de las versiones portátiles por cuestiones tecnológicas, pero ahora con el Nintendo 3DS es un hecho que una adaptación fiel del Wii no estaría tan descabellada. No obstante, Ubisoft optó por continuar con el esquema de aventura, que si bien no es malo, no resalta ni divierte tanto como los paródicos minijuegos. Así, **Raving Rabbids Travel in Time 3D** me gusta para pasar un rato agradable, pero no se convertiría en uno de los juegos que lleve a todos lados, pues desde mi punto de vista le hicieron falta detalles adicionales que garantizaran el uso continuo del juego posterior a terminar la historia principal.

Panteón:

¿Hasta cuándo van a dejar de sobreexplotar a estos conejos que ya ni gracia tienen? Una asunto es claro: las compañías tienen que entender que no se trata de sacar juegos al vapor aprovechando la nueva consola, sino de crear conceptos innovadores que te ofrezcan algo distinto a lo que ya hemos comprado una y otra vez. No quiero tener en mi conciencia la mancha de recomendar este título, así que lo dejaré sólo para quien sea fan de los **Rabbids** y compren sus juegos sin pensar. ¿Alguien se acuerda de un personaje llamado **Rayman**? Al menos los conejos no, pero es un hecho que dicho personaje seguirá dando de qué hablar y ya tiene su propio juego en Nintendo 3DS.

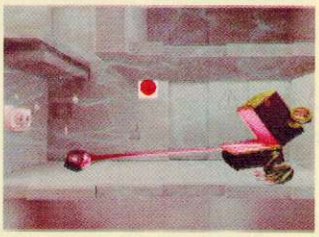
© 2010-2011 Nintendo. © 2010-2011 SQUARE ENIX. Mario y Wii son marcas registradas de Nintendo. © 2011 Nintendo.

CUBIC NINJA

Cuando hablamos de juegos innovadores, nos referimos precisamente a títulos como **Cubic Ninja**, que ofrecen una dinámica no sólo distinta a lo ya conocido, sino al mismo tiempo divertida. Lógicamente que una obra así no podía ser para cualquier consola, no, sólo una con las herramientas necesarias para albergarla; en este caso, el Nintendo 3DS. **Cubic Ninja** es una plataforma como pocas, te atrapará desde el primer segundo.

Un héroe distinto

Por lo regular, cuando escuchamos la palabra ninja en un juego imaginamos de inmediato a un guerrero con capucha corriendo por grandes escenarios mientras destruye todo a su paso con ayuda de una poderosa espada (aunque a últimas fechas también viene a nuestra mente **Naruto** y compañía). Pero éste no es el caso, aquí el héroe no encaja en los estilos antes expuestos; es más, no tiene ni espada, es un cubo con pies y manos, tal cual, pero eso sí, muy valiente. Sin muchas pistas en su poder, nuestro cúbico amigo debe rescatar a la princesa de su reino y a unos amigos que han sido secuestrados, siempre teniendo cuidado de los enemigos que se pueda encontrar en la zona. Honestamente, la historia es de lo más simple, no ganará ningún premio, sin embargo aquí lo especial viene en el *gameplay*, en la manera como vamos a controlar el destino del ninja. Ubisoft tenía en mente algo: crear un juego divertido, accesible para cualquier persona, pero al mismo tiempo desafiante; y podemos decir que lo ha conseguido. En esta aventura tienes que olvidarte de los botones, *Pad* y *Stick*, el control en sí será todo el N3DS, ya que deberás inclinarlo, voltearlo, girarlo, en fin. Apoyándote en el giroscopio tendrás que abrirte camino entre los laberintos que propone el título.



Los jefes tienen puntos débiles que debes analizar muy bien.

JUGADORES 1

Compañía: **Ubisoft** / Desarrollador: **Ubisoft** / Categoría: **Plataformas**

GAMEPLAY ★★ GRÁFICOS ★★½ SONIDO ★★ DIFICULTAD ★★½ REPLAY VALUE ★★½

RANKING CN 7.5

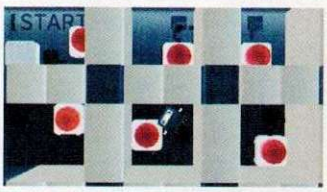
El reto es dejar de jugarlo

En total son más de cien diferentes niveles los que tienes que librar, cada uno con elementos diferentes. Al inicio sólo deberás esquivar figuras geométricas, pero conforme avances la dificultad aumentará; aparecerán ventiladores, antorchas, enemigos voladores... todo un conjunto de estructuras que te harán pensar hacia dónde girar la consola mientras terminas con las manos enredadas.

La estructura de los laberintos te permite pasarlos de varias maneras, sólo tienes que ser bastante observador ya que algunas rutas pueden estar más saturadas que otras. El sacrificio representaría un camino más corto o un ítem importante, así que considera esto si es la primera vez que pasas por esas zonas.

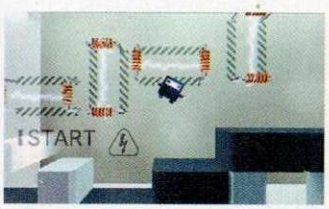
Visualmente aunque no es perfecto, sobre todo en texturas, sí lo es en cuanto a efectos 3D, son asombrosos. Existen enemigos finales a los que debes enfrentar, y sus rutinas los hacen chocar contra la pantalla del sistema, lo cual luce espectacular. Es un recurso éste que por alguna razón no lo hemos vivido tanto en esta primera generación de juegos, pero que se vería excelente en otro tipo de obras.

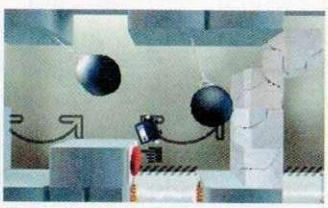
¿Recuerdan **Kirby Tilt'n Tumble**? Era un juego para Game Boy Color, el cual tenía un sensor de movimiento en el cartucho, que nos permitía mover al rosado personaje de Nintendo por escenarios bastante intrincados, justo como pasa en **Cubic Ninja**.



Antes de decidir dónde debes girar, espera a que no aparezcan enemigos u obstáculos que te dañen.

En varios minijuegos de **Wario Ware: Smooth Moves** para Wii se aplicó la misma técnica de inclinar el control, con fantásticos resultados. Esperemos que esta idea continúe en Nintendo 3DS, pero con diferentes conceptos.





Parece que **Ryu Hayabusa** tiene un nuevo rival para competir por el título del ninja más mortal de los videojuegos... Bueno, al menos por el del más divertido.

Encuentra la salida

Nos agradó bastante **Cubic Ninja**. Dejando de lado cómo se juega y los efectos gráficos, te entretiene gracias a lo bien pensado que están los laberintos. Cada elemento tiene un por qué, situación que se agradece; nos hace ver que los desarrolladores pretendían que este título no sólo fuera una aventura intensa, sino también un proyecto que de llevarse bien, puede terminar siendo una de las franquicias fuertes de Ubisoft en el futuro.

Ninjas famosos

RYU HAYABUSA:
Todo aquel que se diga videojugador debe conocer a **Ryu Hayabusa**, protagonista de la serie **Ninja Gaiden** y personaje seleccionable en el próximo **Dead or Alive Dimensions** para Nintendo 3DS. Sin duda, es todo un ícono de Tecmo y de la industria.

NARUTO:
Si bien su fama es más reciente que la de **Hayabusa**, **Naruto** ha demostrado que la ha ganado a pulso no sólo por sus grandes historias en el anime, sino también por la calidad de sus adaptaciones a videojuegos, donde la serie **Clash of Ninja** es pilar.

© Tomy

RANKINGS

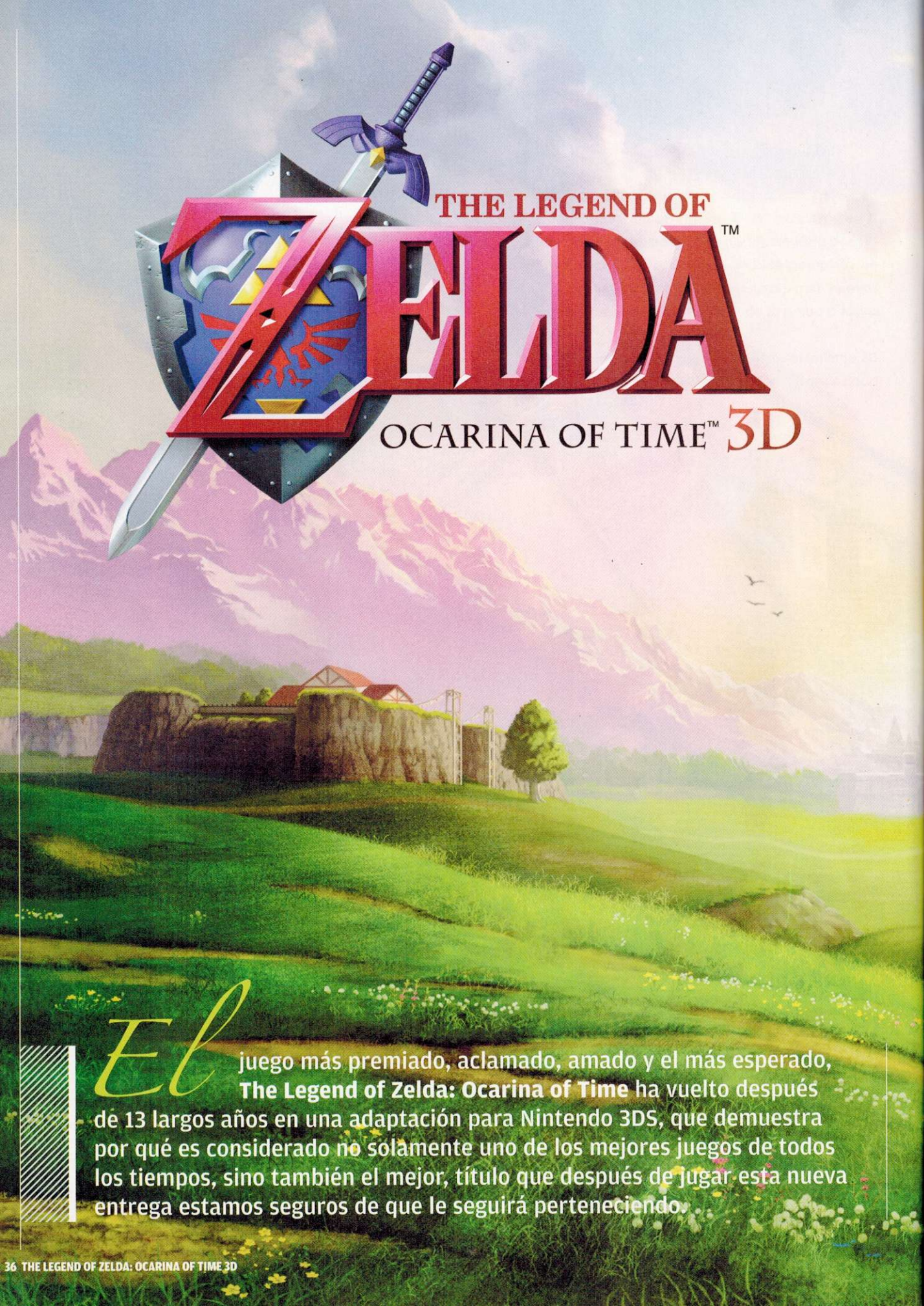
Master:
Hablando con la verdad, no esperaba mucho del juego. Al ver la portada pensé que sería un título enfocado en jugadores novatos o no tan experimentados, pero me alegra saber que estaba equivocado. **Cubic Ninja** es superadictivo, tienes que mover la consola en tantos sentidos y de manera tan rápida que no puedes dejarlo por nada. Sé que ya hemos visto juegos con esta mecánica, pero es que pocos lo han explotado de tan buena forma como este título de Ubisoft, que además se apoya en los efectos 3D para adentrarnos a la acción como pocas veces. No va a ganar premios, pero te aseguro que te va a entretener por mucho tiempo, es una gran idea.

Crow:
El Nintendo 3DS nos abre un sinfín de posibilidades y da paso a buscar títulos creativos o, por lo menos, diferentes. Así, Ubisoft nos ofrece **Cubic Ninja**, un juego que no podría existir en alguna otra consola, pues aprovecha los efectos de profundidad para que podamos controlar a un personaje cúbico a través de una serie de niveles, esquivando peligros y enfrentando a feroces jefes de escena que lucirán notablemente en la pantalla superior. De primera impresión, pareciera un título complejo, pero resulta todo lo contrario, es tan dinámico y sencillo que hasta los jugadores más pequeños quedarán atraídos por su concepto. Así que no lo pienses mucho, dale una oportunidad.

Panteón:
Siempre he admirado a los desarrolladores que se atreven a salir de lo comercial, para ofrecer algo verdaderamente novedoso al mercado... o al menos, que no sea pan con lo mismo. En el caso de **Cubic Ninja**, quedé muy contento y asombrado por su sencillez de concepto, pero no creas que se trata de un título aburrido, o que no compita con lo popular. Simplemente, se trata de un juego sencillo pero sumamente divertido que te mantendrá entretenido durante horas. Si deseas algo diferente que bien valga tu dinero, no lo pienses dos veces para comenzar a jugarlo. En lo personal, sigo prefiriendo que lancen juegos así, que a comprar una secuela más de una franquicia.

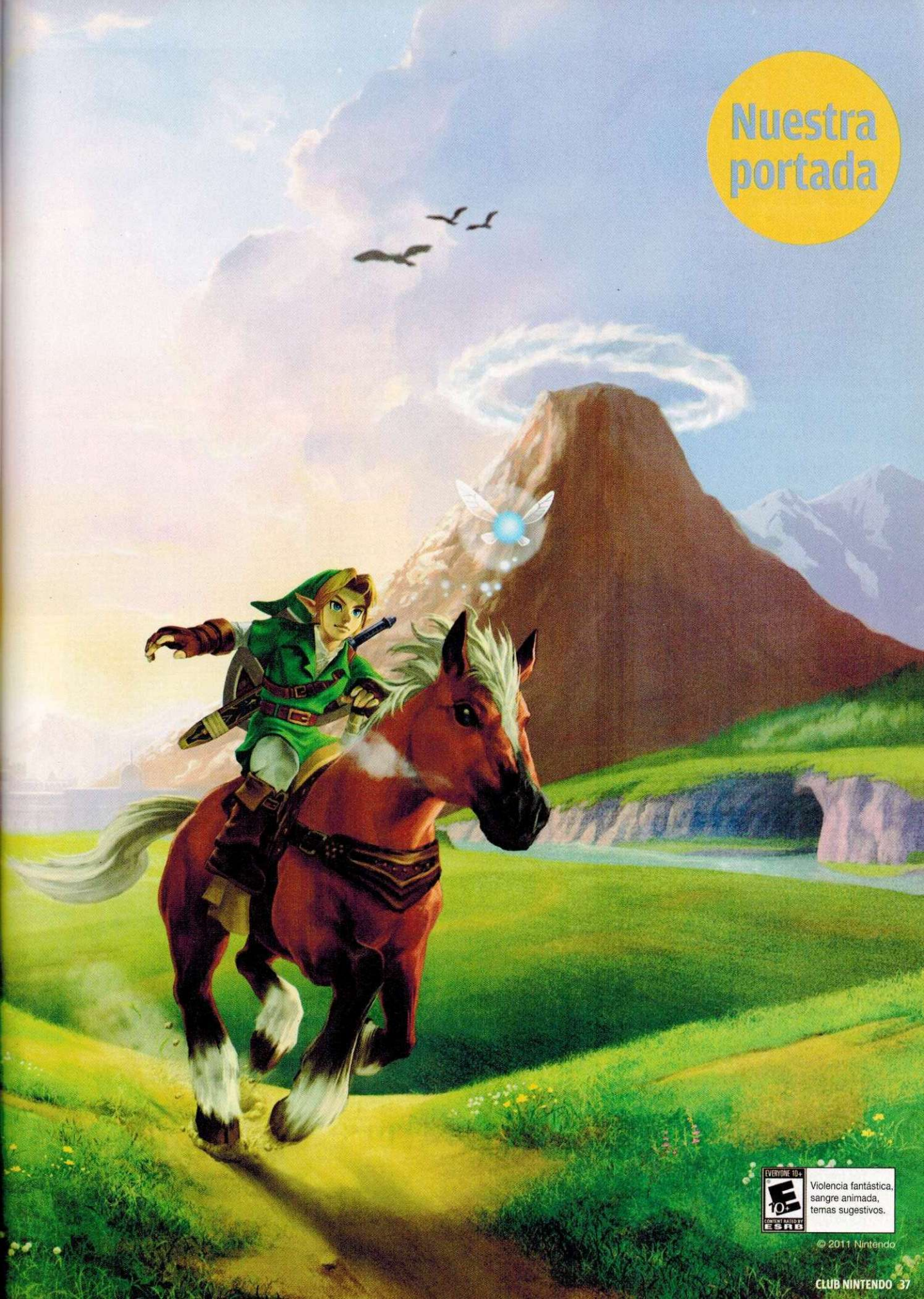
¿Ya estás jugando en 3D?
Desafía a tus amigos y contrincantes a una pelea sin cuartel con Super Street Fighter ® IV edición 3D. El aclamado juego de pelea ha sido perfeccionado para la consola Nintendo 3DS, ofreciendo soporte completo en línea* y local de manera multifuncional, con nuevas características que traen la diversión de la pelea a todos los jugadores.
Ahora puedes descubrir un mundo de entretenimiento 3D con juegos adicionales, fotos y mucho más. Sin necesidad de lentes.
NINTENDO 3DS™
Mira hacia adentro.
nintendo3ds.com/es
Usar controles parentales para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menos.
*Wireless broadband Internet access is required for online play.
For more information, go to support.nintendo.com.
Simulated images of Nintendo 3DS system.
© CAPCOM U.S.A., INC. 2011 ALL RIGHTS RESERVED.
Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. © 2011 Nintendo.
Nintendo

傳統粥粉麵專家



El juego más premiado, aclamado, amado y el más esperado, **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** ha vuelto después de 13 largos años en una adaptación para Nintendo 3DS, que demuestra por qué es considerado no solamente uno de los mejores juegos de todos los tiempos, sino también el mejor, título que después de jugar esta nueva entrega estamos seguros de que le seguirá perteneciendo.

Nuestra portada



EVERYONE 10+
10+
CONTENT RATED BY ESRB

Violencia fantástica, sangre animada, temas sugestivos.

© 2011 Nintendo

Llegó el momento de regresar al templo del tiempo, empuñar la **Master Sword** y salvar **Hyrule**...

En la industria de los videojuegos hay momentos que simplemente no se pueden olvidar porque representan cambios verdaderamente relevantes en todo lo que conocíamos hasta ese momento. Tal es el caso del 23 de noviembre de 1998, día que estamos seguros muchos de ustedes llevan en su corazón ya que apareció **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** para Nintendo 64.

A partir de eso, se estableció una línea temporal muy especial, antes de **Zelda** y después de **Zelda**. No, no estamos exagerando, Miyamoto creó una auténtica obra de arte que sacudió el medio y dejó claro lo que Nintendo tiene en mente al hablar de videojuegos: fue a todas luces el lanzamiento del siglo.

Con el paso de los años, todos hemos deseado ver un *remake* o una nueva adaptación para alguna consola de la Gran N; sin embargo, sólo habíamos podido disfrutar de traslaciones sin cambios, siempre quedando la posibilidad de que dicho sueño se hiciera alguna vez realidad... Como pasó durante el E3 del año pasado, cuando se revelaron los juegos que aparecerían para Nintendo 3DS; estamos seguros de que, al igual que nosotros, un sentimiento especial los invadió al conocer la noticia y cuando vieron el nombre entre el listado oficial.

Al iniciar la aventura, vemos a un **Link** solo, triste, sin ninguna motivación para salir de su cuarto ya que, a diferencia de los demás **Kokiri**, él no tiene una hada que lo acompañe. Pero el destino le ha preparado una gran sorpresa: el gran **Deku Tree** le ha mandado a **Navi**, una pequeña hada para que lo siga en lo que será la mayor aventura de su vida.

Un gran cambio para el mejor juego

Ésta es la primera vez que el título aparece para una consola portátil, y lo hace de manera incomparable. Los desarrolladores han comprendido bien el gran compromiso que tienen, lo que representa este juego para los millones de videojugadores en todo el mundo. Por principio de cuentas tenemos una mejora gráfica evidente, se ha incrementado notablemente el número de polígonos y el de texturas, lo cual se nota de inmediato en los árboles de la pradera de Hyrule o en el lago de Hylia; simplemente, espectacular.

En cuanto al efecto 3D, es lo mejor que hemos visto hasta ahora. Se nota una profundidad perfecta, no cansa ni tienes problemas para percibir los elementos; un claro ejemplo lo tenemos en los disparos de los **Dekus**, puedes apreciar claramente todo el recorrido hasta que impactan en tu escudo o cuerpo.

Los tres personajes principales del juego traen un trozo de la **Trifuerza** con ellos, por lo que **Ganon** desea hacerse de su extraordinario poder.

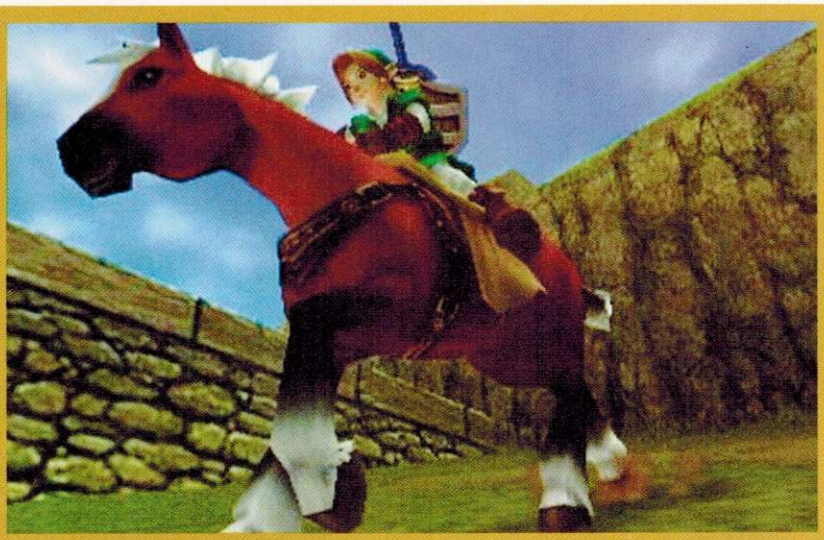
Debes aprender a usar los ítems de manera correcta. Por ejemplo, el escudo de madera sólo te servirá contra algunos ataques físicos. En cambio, si lo utilizas para cubrirte del fuego, terminará hecho cenizas.

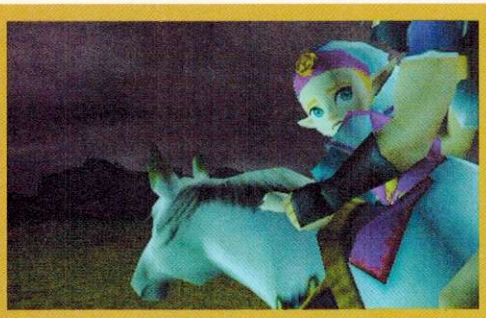
¿Tendrás el coraje? ¿tendrás el valor?

Está claro que el sistema de juego iba a cambiar, aquí no se tienen los botones de la Unidad C del Nintendo 64 para acomodar los ítems, pero en su lugar están los botones X y Y. También en la pantalla táctil tendremos fácil acceso no sólo a armamento que necesitemos usar de manera instantánea, sino además al inventario completo, donde encontraremos los de ataque, vestimenta, calzado y los cuartos de corazón que nos faltan para agregar uno más a nuestra barra de energía.

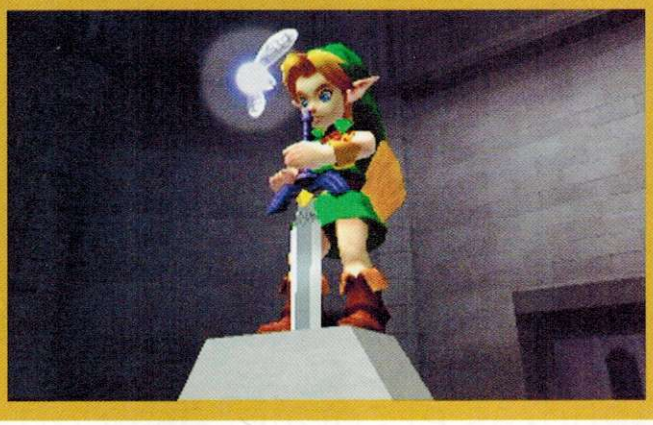
La **Ocarina** siempre estará presente en la pantalla táctil, tanto la que nos regala Saria a la salida del bosque como la que en su momento obtendremos de la **Princesa Zelda**.Bastará con tocarla para interpretar cualquiera de los temas que aprenderemos en la larga jornada que nos espera, pero aquí lo interesante está en que cuando deseemos una canción en particular, ésta permanecerá abajo, haciendo más sencillo recordar la nota y evitando que pongas pausa, o que las anotes en otro lugar para reducir los tiempos en tus búsquedas. En realidad, son pequeños cambios, pero que vuelven más ágil esta gran aventura y permiten concentrarte completamente en tus objetivos.

Para montar a **Epona**, **Link** debes primero cumplir con algunos requisitos en **Lon Lon Ranch**, donde conoce a dos personajes muy especiales, **Talon** e **Ingo**, quienes tienen un parecido muy particular con otras dos personalidades de Nintendo. Nos referimos a **Mario** y **Luigi**, creemos que esto es una especie de homenaje ya que el parecido no se puede negar; incluso, los colores de sus vestimentas coinciden con los héroes del **Mushroom Kingdom**.





La historia del juego es por demás emotiva. Todos los personajes que conoces tienen algo que enseñarte y dejarán en tu memoria un recuerdo grato del tiempo que pasaste con ellos. Son pocos los juegos que pueden lograr este tipo de vínculos.



¿Encontrarás las piedras?

Tal vez no todos recuerden, pero desde antes que saliera el Nintendo 64 al mercado se comentó acerca de una unidad de almacenamiento de discos, conocida como Disk Drive 64. Se suponía que gracias a esta unidad extra se podrían agregar niveles, personajes y música a nuestros juegos favoritos, entre los cuales se incluía **Zelda**. De hecho, el título de entrada estaba destinado para jugarse sólo con esta unidad, pero posteriormente se decidió que saliera en formato de cartucho y después que se realizara la actualización, pero esto jamás pasó.

Con el tiempo, la idea del Disk Drive fue perdiendo fuerza al grado de que sólo salió a la venta en Japón, pero no tuvo el éxito esperado. Como Nintendo no quería quedarse con todo el trabajo hecho para **Ocarina of Time**, decidió mostrar su trabajo al mundo mediante un disco de colección para Nintendo GameCube, que aquí en México se podía obtener con la preventa de **Wind Waker**.

Master Quest fue el subtítulo que recibió esta versión de **Ocarina of Time**, que incluía nuevos *puzzles* para cada uno de los calabozos, lo que aumentaba el nivel de dificultad y ponía a prueba la pericia de los jugadores. Obviamente, muchas personas se quedaron sin conocer esta maravilla, pero ahora tienen otra oportunidad de hacerlo, que nosotros en su lugar no dejaríamos pasar por nada del mundo.

Al terminar por primera vez **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** tendremos acceso a **Master Quest**, lo que sería equivalente a una segunda vuelta en los juegos clásicos. Sin duda, un *bonus* extraordinario que hace de esta entrega una auténtica pieza de colección.

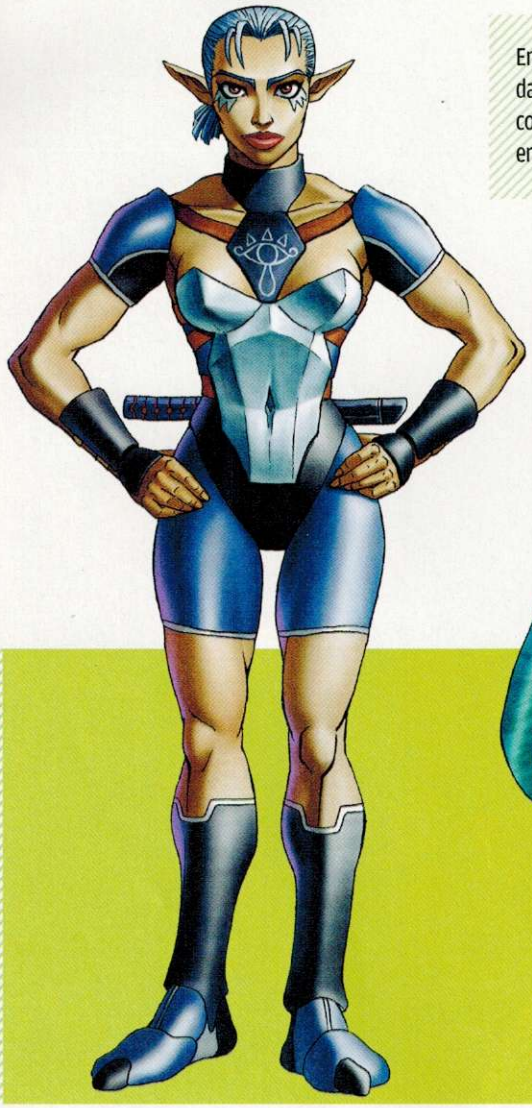
Debemos hacer énfasis en que la historia no se ve alterada en ningún momento, sólo la manera como debes resolver los acertijos. Así que no te preocupes, el excelente argumento se mantiene intacto en todo momento; simplemente, es una prueba para tu habilidad.

Fue tanto el revuelo que causó este juego en su lanzamiento original, que un grupo de personas diseminó varios rumores acerca de que la Trifuerza se podía obtener físicamente en el juego. Incluso, para dar sustento a su testimonio, aparecieron fotografías donde se podía ver a **Link** en un supuesto templo de la luz; pero obviamente todo se trató de un fraude, aunque en aquel entonces fueron muchos los que pasaron horas intentando encontrar el famoso templo.

Los **Kokiri** viven en su aldea, cerca de Lost Woods; no pueden salir de ella porque morirían. De modo que cuando **Link** se aleja de su villa, todos se asombran al ver que no le ocurre nada. ¿Por qué pasa esto?, bueno, ésa es una de las sorpresas de la trama.

La palabra que mejor describe a esta gran obra es perfección. Cada elemento se mezcla de una manera única y logra una armonía asombrosa que da la impresión de que en cada aldea realmente existe vida, de que el tiempo corre. Sencillamente, es magia.

En la aventura, algunos personajes tienen un rol más importante que el de simplemente darte una piedra o una ocarina de madera. Tal es el caso de **Saria** o de **Darunia**, pero no te comentaremos las sorpresas, para que puedas disfrutar a lo grande de su aparición especial en momentos críticos de tu camino.



Actualmente, se pueden encontrar (si tienes mucha suerte) tres versiones del primer juego para Nintendo 64. La primera es la edición de colección, tanto la caja como el cartucho son dorados, sin mencionar que tienen efectos de holograma. La segunda tiene como característica principal que la sangre de **Ganon** es roja; mientras que en la tercera versión es verde. Además, se removieron ciertos elementos musicales en el templo del fuego ya que, para muchas personas, hacían referencia a la cultura musulmana.

El poder interior es tu arma más valiosa

¿En dónde radica la magia de **Ocarina of Time**? Resulta difícil de explicar, es un juego sorprendente en el que la historia te envuelve desde el primer instante. Vas creciendo junto con el personaje, sufriendo y gozando cada batalla; es una maravilla que va más allá que cualquier otro juego.

Puedes pasar horas buscando un ítem o la solución para ingresar a un templo, y en ningún momento te aburres o te frustras; al contrario, disfrutas de los recorridos en Hyrule montando a **Epona**. Cada zona del juego tiene una magia especial, desde las frías tierras de los **Zoras** hasta las calurosas montañas de los **Gorons**.

Todo, absolutamente todo, tiene vida. Puedes conversar con personas en cada pueblo que visites, entrar a sus hogares, encontrar pistas; **Ocarina of Time** es tan inmenso como tú quieras. Tiene diferentes retos que complementan la aventura principal, como la búsqueda de las **Skultullas**, una especie de arañas gigantes que puedes encontrar ya sea dentro de los templos o en las planicies de Hyrule; son cien en total, que es posible intercambiar en Kakariko por ítems muy útiles, como bolsas de mayor tamaño para juntar Rupias.

Algunos aspectos jugables han sido retrabajados para ofrecer una mejor experiencia. Es el caso del arco y la resortera, al momento de seleccionarlas ya no moveremos el *Stick* para enfocar nuestro objetivo, sino todo el sistema; gracias al sensor de movimiento, bastará con inclinar el dispositivo para seleccionar hacia dónde irá nuestro ataque.

Los lances con la espada no han sido modificados, de manera que puedes atacar rápidamente, hacer un gran saldo para un corte vertical, o bien la clásica agresión giratoria para los momentos en que te encuentres rodeado de peligrosos enemigos.

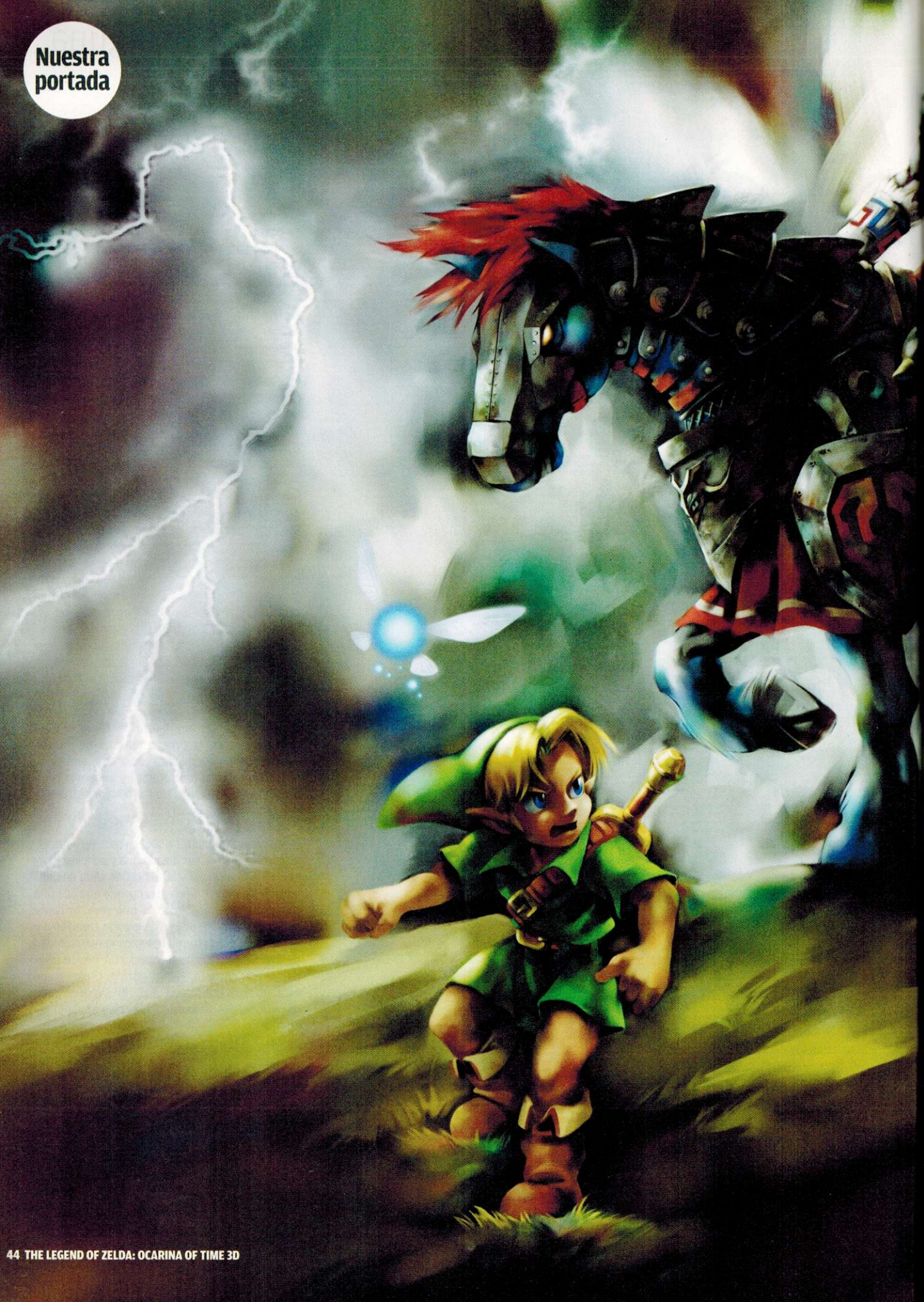
Sin duda alguna, el mejor

The Legend of Zelda: Ocarina of Time ganó por méritos propios el título al mejor juego de todos los tiempo. Fue la primera obra en obtener un 10 como calificación por parte de la Academia de Ciencias y Artes interactivas, y ahora, a más de una década de esos hechos, sigue siendo tema de conversación en todo el mundo; se sigue discutiendo sobre su historia, personajes, música. Eso es lo que lo vuelve el mejor, podrán pasar cien años o mil, pero **Ocarina of Time** seguirá en el máximo pedestal de la industria, no por sus gráficos, no por sus 256 megas de memoria, no por haber aparecido por primera vez para Nintendo 64, no porque ahora tiene visuales en tercera dimensión, sino porque cambió la industria, marcó un antes y un después, estableció patrones que hasta la fecha se siguen viendo en títulos de última generación.

A la fecha, existen ya varios juegos de otras consolas que también han sido calificados con 10, pero en dos semanas nadie se acuerda de ellos, terminan olvidados en el rincón de lo común, de lo usual, de la mercadotecnia, (Alerta de spoiler). **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** sigue vigente por triunfar donde todos los anteriores han fracasado, por llegar al corazón de los millones de videojugadores en todo el mundo, que saltaron con **Epona** por acantilados, que se ocultaron al ver a **Ganon** por la ventana del castillo de Hyrule, que se asombraron al conocer la verdadera identidad de **Sheik**, que lloraron al ver cuando **Navi** se despide y se va volando cuando **Link** deja la Master Sword en el templo... Esos recuerdos, esas emociones que sentimos y sentirán ahora las nuevas generaciones de jugadores son las que hacen de **Zelda** la obra maestra que es: la prueba máxima de que un juego de video puede trascender más allá de su propósito original (entretener) y hacernos comprender que en la vida no hay mayor estrategia que la tenacidad, la pericia.

Ocarina of Time, para N3DS, es una obra majestuosa que merece ser jugada una y otra vez, porque cada una será distinta, porque cada una nos llevará a un lugar diferente, porque en cada una nos enamoraremos más de una joya brillante como una estrella, de la más grande creación del medio que, por fortuna, tenemos la oportunidad de disfrutar de jugar, de compartir. Déjate atrapar por su encanto, vívelo, gózalo; títulos como éste no aparecen cada año, ni siquiera cada década, tardan, cuando menos, cien años.

Una de las características más importantes del juego original eran los cinemas en tiempo real. Como sería obvio, aquí se mantienen con el mismo dramatismo, que nos permiten adentrarnos en las batallas.



25 años... más de dos décadas desde que **Link** y **Zelda** se han vuelto parte de nuestras vidas, de vivir historias inimaginables, de descubrir juntos que nada puede detener tus sueños, pero lo mejor está aún por venir.

THE LEGEND OF ZELDA 25th ANNIVERSARY

© 2011 Nintendo

ASPHALT 3D

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Violencia moderada.

© 2011 Ubisoft

No pienses en nada más que ver la bandera a cuadros mientras cruzas la meta en primer lugar

La serie **Asphalt** regresa luego de un largo tiempo en el que no vimos una continuación de aquel gran trabajo que apareciera para Nintendo DS. Ahora, compensa todo ese tiempo con una brillante secuela para N3DS en la que Ubisoft deja claro que estará apoyando con todo su arsenal a esta nueva consola portátil, con la cual puede llevar sus series a un nuevo nivel de profundidad, como lo deja claro **Asphalt 3D.**

Una carrera futurista

La principal virtud de **Asphalt 3D** es que no corres a lo largo de un circuito en un lugar encerrado, como arenas o estadios, sino que lo haces en las calles de varias ciudades. Esto, además de dar más variedad a cada competencia, aumenta el reto debido a la cantidad de obstáculos que debes evadir, como postes, banquetas y otros autos que encontrarás en contrasentido, parecido a lo que pasaba en la serie **Cruis'n**, pero aquí será más constante.

En total se han preparado 14 diferentes competencias, cada una con actividades diferentes y extras que desbloquear, lo que aumenta el *replay value* en buena forma. El control siempre ha sido un tema especial en los juegos de carreras, si es muy sensible, un pequeño movimiento en el volante puede ocasionar un auténtico accidente, por eso mismo en Ubisfot pusieron especial atención en ese apartado: dejaron un control accesible y fácil de comprender, que te permite disfrutar de cada vuelta.

Para competir con posibilidades de triunfo, debes estar muy pendiente de la parte inferior del sistema, ahí podrás ver el mapa de la pista.

JUGADORES 1-6

Compañía: **Ubisoft** / Desarrollador: **Ubisoft** / Categoría: **Carreras**

GAMEPLAY ★★½ GRÁFICOS ★★½ SONIDO ★★½ DIFICULTAD ★★½ REPLAY VALUE ★★½

RANKING CN◇ 7.5

Nada como la victoria

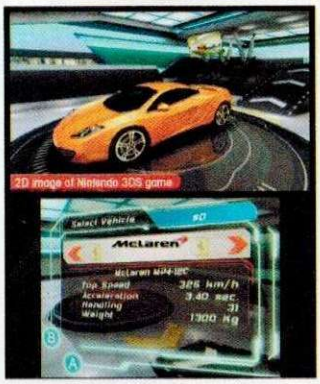
La estrategia también estará presente en los recorridos de este juego. No basta con rebasar o tomar correctamente las curvas, sino además emplear de manera adecuada los turbos que se te dan a lo largo de la carrera, ya que son excelentes para ampliar la ventaja que se tenga, o bien para reducir la distancia si te encuentras retrasado. Sólo recuerda usarlos en rectas, de otro modo resultará contraproducente y te estrellarás contra los edificios.

En la pantalla superior viviremos la acción, podremos ver en todo momento la posición en la que nos encontramos, la velocidad y el número de vuelta. Mientras que en la táctil tendremos el mapa de la ruta que deberemos seguir, pero no simplemente veremos un círculo o un cuadrado, apreciaremos tiempos y curvas de manera detallada, lo que nos ayuda a planear mejor el recorrido o a mejorar en una segunda oportunidad.

Como todo buen juego de carreras, la variedad para elegir vehículo es inmensa. Tenemos la nada despreciable cantidad de 42 autos, todos con ventajas y desventajas, las cuales deberemos analizar para elegir la opción que más nos convenga para nuestro estilo de juego. también no faltarán las opciones para modificar el aspecto del bólido. Así que si te gusta que cuando conduces todos sepan en cuál auto te encuentras, no vas a tener ningún problema para lograrlo.

Actualmente, es imperdonable que un título de este género no tenga opciones *multiplayer*, por lo que **Asphalt 3D** cuenta con ellas, pero no simplemente para cuatro competidores como es normal, sino hasta para seis. De este modo, te puedes dar una muy buena idea de lo bien que se ponen las competencias.

Si quieres tener el mejor auto, el único camino para obtenerlo es ganando carreras, así que debes estar concentrado.



Para llegar en primer lugar todo se vale, desde usar un atajo hasta chocar contra los oponentes. Así que cuando pases cerca de un callejón o de un poste, no dudes en aprovecharlo para hacer vivir un mal rato a tus rivales.

¡Termina en primer lugar!

Ubisoft ha crecido bastante como desarrollador en los últimos años. **Asphalt 3D** es el mejor ejemplo, se está abriendo camino entre grandes series, y no nos extrañaría que en poco tiempo se consolidara en el género. Para ello deberá incursionar en el mercado de las consolas caseras, donde Wii es la opción principal, tomando en cuenta la innovación que han planteando; pero bueno, por el momento es una suposición. Esta versión para Nintendo 3DS es espectacular tanto visualmente como en *gameplay*; una combinación que no puedes pasar por alto, te lo recomendamos.

Tres juegos que debes conocer

Auto Modellista.- Esta obra de Capcom para Nintendo GameCube fue diseñada en Cell Shaded, lo que daba una sensación de velocidad muy buena, sin mencionar que el color en los autos era sensacional. Por desgracia, nunca tuvo una secuela, por lo que es de colección.

Ridge Racer.- En su momento fue uno de los mejores juegos de carreras que podías encontrar para Nintendo 64, quizá carecía de los FMV, pero gozaba de gráficos en tiempo real y una jugabilidad impecable.

San Francisco Rush.- Esta serie, que comenzara en Nintendo 64, es una de las mejores en cuanto a conceptos futuristas que hayamos podido ver, ya que no existen reglas de la física que limiten nuestros vuelos.

RANKINGS

Master:

He jugado muchos títulos de carreras en mi vida y en muchas plataformas, pero la verdad pocos me han agradado, ya que se me hace de lo más repetitivo dar vueltas en círculo. Por eso agradezco obras al estilo **Mario Kart** y, ahora, este **Asphalt 3D** de Ubisoft, pues la diversión comienza al momento que aceleras. Curvas, atajos, trampas, estructuras, rivales, todo se mezcla de una manera perfecta para ofrecernos una experiencia única, sin mencionar que el efecto en 3D se ve de maravilla, sobre todo en los momentos que usas los turbos, que por cierto debes cuidar, sólo hay que usarlos en el instante justo, de otro modo sólo estarás ayudando a tus rivales a que lleguen a la meta.

Crow:

La compañía francesa Ubisoft ha logrado un avance tremendo en esta franquicia que conocimos desde hace años en el Nintendo DS. Pero ahora el Nintendo 3DS, a través de su poder audiovisual, nos ofrece una extrema sensación de conducir a través de diversos circuitos en la ciudad o en otros exteriores. Sin duda, es una opción muy interesante para los fans del automovilismo, pues presenta más de 40 vehículos personalizables para que te conviertas en el verdadero rey de la pista. Así que no lo pienses mucho, opciones como ésta no aparecen tan seguido; te gustará aunque no seas adepto a las carreras. Dale una oportunidad y estarás de acuerdo conmigo.

Panteón:

Los videojuegos de carreras siempre me han interesado. Aunque no han sido mi máximo, los juego con mucho gusto y me paso horas tratando de no llegar en último lugar. Al jugar **Asphalt 3D** quedé encantado con su estilo y jugabilidad, lo cual sumado a lo bien que se ven los gráficos en 3D, lo hacen totalmente recomendable para los que gustan de la adrenalina y la velocidad. Espero que los demás desarrolladores sigan este ejemplo y que no nos traigan juegos al vapor que ni se disfrutan, ¿no crees? Lo recomiendo ampliamente para los fans de la velocidad que gustan de correr las más impresionantes máquinas sobre ruedas. ¡Conócelo y verás a qué me refiero!

COMBAT OF GIANTS: DINOSAURS 3D

La serie **Combat of Giants**, de Ubisoft, ha tenido una evolución notable desde su primera aparición en Nintendo DS. Esto le ha permitido ganarse el respeto y gusto de los jugadores, tanto así que para N3DS no lo pensó dos veces y desarrolló la mejor entrega hasta el momento. Nos referimos a **Combat of Giants: Dinosaurs 3D**, una obra que reúne lo mejor de las entregas anteriores, sin mencionar que se añaden novedades que lo vuelven único y adictivo.

Los entornos que tienes que recorrer han sido recreados perfectamente.

JUGADORES 1-2

Compañía: **Ubisoft** / Desarrollador: **Ubisoft** / Categoría: **Peleas**

GAMEPLAY	GRÁFICOS	SONIDO	DIFICULTAD	REPLAY VALUE	RANKING
★★½	★★½	★★½	★★½	★	EN 7.0

Domina por completo la Tierra

El concepto que propone Ubisoft es muy interesante, ver pelear a criaturas, como dragones, insectos y en este caso dinosaurios, ha pasado en más de una ocasión por nuestra mente, pero en pocos juegos se ha podido volver una realidad. Comienzas el título eligiendo al dinosaurio que controlarás; existen de todo tipo: pesados, rápidos... En fin, la elección tendrá que basarse en esas características para que no tengas sorpresas desagradables en los combates.

Como ya te comentamos, el título pertenece al género de peleas, pero con un estilo particular. No vas a tener los clásicos movimientos donde combinas el *Pad* con algún botón para lanzar un ataque especial. No, aquí todo lo que puedes hacer se reduce a golpear con el cuerpo y dar algunas mordidas. La jugabilidad no es tan profunda como ocurre, por ejemplo, en **Super Street Fighter IV 3D Edition** o en **Blaze Blue**, pero esto no quiere decir que no sea divertido.

Una vez que selecciones un dinosaurio, puedes alterar algunos detalles, como el color principal del cuerpo y el de algunas manchas; de este modo, te sentirás más identificado con él. Éste es uno de los detalles que se agradecen en cualquier título.

La pantalla táctil tiene un papel importante en el juego. Sirve para seleccionar opciones en los diferentes menús de manera rápida y es una valiosa herramienta en momentos especiales, como cuando eliges colores y estilo de la bestia con la que jugarás.

¿Sabías que...?

Uno de los mejores juegos de peleas con dinosaurios que recordamos apareció en Arcadias en 1994 (después fue adaptado a SNES), estamos hablando de **Primal Rage**, de Atari Games. Las peleas eran con gráficos digitalizados, al estilo **Mortal Kombat**, pero no únicamente tenían esta similitud con el juego de Boon y John Tobias, también al terminar con los oponentes se podían ejecutar *fatalities*.

La paciencia es una virtud

Cuando estés en batalla, no se tratará solamente de atacar sin pensar en algo más, aquí son fundamentales los *counters*. De manera que para vencer a la mayoría de los enemigos que te encontrarás en tu camino, tendrás que esperar a que te ataquen y esquivarlos. Con esto quedarán mareados por un breve instante, mismo que deberás aprovechar para atacarlos sin piedad presionando el botón que se te indique en pantalla, para realizar el combo.

Al ir ganando batallas obtendrás más de 500 ítems, que te servirán para mejorar el estatus de tu dinosaurio; podrás volverlo más resistente a los ataques, o bien ayudarlo a que cause mayor daño. Por otro lado, es posible intercambiar estos elementos con otro amigo gracias a las ventajas en comunicación que ofrece el Nintendo 3DS.

El apartado gráfico resulta algo contrastante. Cuando tienes el 3D activado, es sensacional; elementos como árboles, cascadas y ciertos movimientos de las criaturas son impactantes. Pero cuando lo juegas en 2D, se nota carente de texturas; parece que no pensaron mucho en esta opción, sólo en explotar la experiencia 3D, que no está mal, pero le resta algunos puntos ya que en ocasiones te cansa el efecto y optas por reducirlo.

¿Cuál especie es la que reinará sobre la faz de la Tierra?

La diversión no se extingue

Ubisoft vuelve a sorprendernos con este juego ya que ha logrado un buen trabajo, apto para todo público, desde expertos hasta jugadores jóvenes. Pero eso sí, si tiene en mente lanzar alguna secuela, ya sea con estas u otras criaturas, debe considerar cambiar el *gameplay*; no porque sea malo, sino porque las posibilidades no son tan amplias como si tuviera una dinámica normal. Tarde o temprano terminará obsoleto. **Combat of Giants: Dinosaurs 3D** te mantendrá ocupado un buen tiempo terminando las batallas que necesitas para gritar que la tierra tiembla bajo tus pies.

RANKINGS

Master:

Combat of Giants: Dinosaurs 3D es un título original, bien pensado, que te entretiene por mucho tiempo intentando conseguir al dinosaurio perfecto. Pero por encima de eso, lo que yo destacaría en este momento sería el apoyo y dedicación de Ubisoft con la consola de Nintendo: está preparando todas sus grandes series, pero debemos estar atentos ya que aún falta la E3, donde seguramente nos guarda otras sorpresas, no sólo para el Nintendo 3DS, sino también, tal vez, para Wii. La compañía gala ha dejado de ser una más, para unirse a la élite de las desarrolladoras, pero ahora es momento de confirmarlo y no dormirse en sus laureles, como ya alguna vez le pasó.

Crow:

Ubisoft no está muy acostumbrada a desarrollar títulos de peleas. Sin embargo, decidieron ir por todo con **Combat of Giants: Dinosaurs**, una serie que inició en el Nintendo DS y que ahora la tenemos en el N3DS. Básicamente, comparando las versiones, es obvio que la de última generación luce mucho mejor; es decir, los cuadros de animación y diseño de personajes y escenarios están más definidos, así como la música, que se aprecia en mejor nivel. El *gameplay* no tiene cambios, aunque deberás acostumbrar tu ojo al efecto de tercera dimensión. Pero si no te agrada o te cansa, no te preocupes, puedes desactivarlo en cualquier momento para que disfrutes el juego.

Panteón:

Siendo un gran fan de los dinosaurios, simplemente no pude dejar de checar esta nueva entrega de la serie **Combat of Giants**. Y por fortuna, no quedé decepcionado, pues se juega muy bien y las capacidades 3D del sistema lo hacen todavía más interesante; nos ofrece una experiencia por demás espectacular. Cuando ya tenemos un mercado saturado de series que se resisten a descansar y nos venden lo mismo, pero con otro nombre, propuestas como éstas son un verdadero respiro para los jugadores que deseamos algo más que lo comercial. No te preocupes si no has jugado alguna de las entregas anteriores, puedes conocer ésta sin ningún problema, pues está genial.

Descargas Nintendo Wii, mitos y realidades

De compras sin salir de casa

Hace un par de años que Nintendo lanzó oficialmente su canal de tienda para Wii, y aunque parezca mentira todavía hay algunas controversias, dudas y cuestiones sobre las descargas de WiiWare y de la Consola Virtual. Esto es debido a que algunos no habían tenido Wii, la posibilidad de descargar juegos, o bien simplemente porque no se han convencido al cien por ciento de sus bondades. No se preocupen, vamos a despejar algunas de las incógnitas más comunes de este servicio, el cual todavía da mucho de que hablar.

Encontrarás clásicos geniales para descargar, como **Donkey Kong Country**, por ejemplo; y para WiiWare, hay juegazos como **Castlevania: The Adventure Rebirth**.

¿De qué se trata?

En los canales del Nintendo Wii se encuentra la tienda en donde puedes descargar otros canales y adquirir juegos de antaño para la Consola Virtual, así como nuevas propuestas para WiiWare. Sólo necesitas que tu Wii esté conectado a Internet y añadir los Nintendo Points a tu sistema; de esta manera, podrás comenzar a comprar y disfrutar de buenos juegos a excelentes precios.

WiiWare, una opción más

La idea de este servicio es que, por una módica cantidad, Nintendo promueve que los desarrolladores -así sean grandes compañías o de menor presupuesto- lancen títulos originales e innovadores, sin el costo y riesgo de crear un juego que se va a comercializar de manera normal, con distribución en tiendas. La principal ventaja es que podrán crearlos con todas las bondades del sistema, como el uso de los controles intuitivos, la posibilidad de lanzarlos en partes, tener secuelas, etc., así como explotar cualquier tipo de género actual, como peleas, aventura, carreras y muchos otros más.

Joyas del NES como **Urban Champion** y **Zelda** nunca pasarán de moda.

Hay tantos juegos a elegir, que resulta difícil decidirse por uno. Por suerte, puedes checarlos antes ¡y son muy económicos!

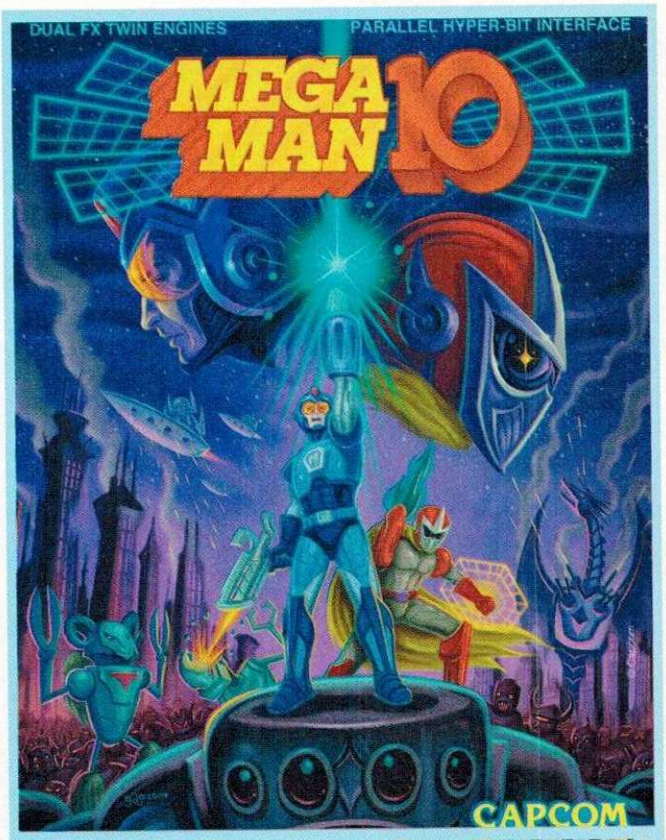
© Capcom

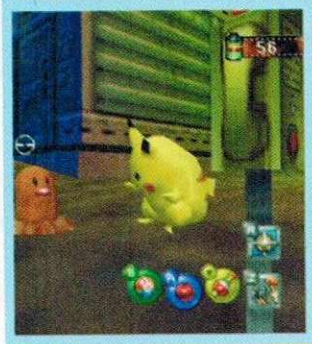
¿Valen la pena?

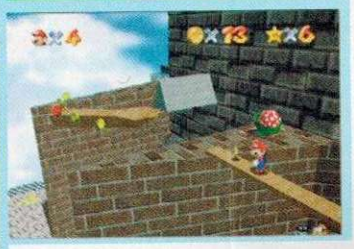
Muchos opinan que los juegos de WiiWare no tienen la calidad de un título que se distribuye normalmente, con caja y en un estante en tienda. Esto no es del todo cierto, pues lógicamente no tienen el mismo poder tanto visual como en cuestión de tamaño (los juegos de WiiWare son, por lo general, muy cortos). Pero desde otro punto de vista, nosotros creemos que es preferible comprar un título en donde pusieron imaginación y originalidad, aunque no sea tan sofisticado, que dejarnos llevar por la fama de una franquicia y comprar lo mismo pero con otro subtítulo "nuevo", que nos va a costar un ojo de la cara. Es cuestión de gustos y preferencias, pero hemos visto cómo hay series que siguen vendiéndonos lo mismo y lo compramos sólo por ser fans; realmente, se olvidan de que debe haber una evolución en lo que nos ofrecen.

Costos

La cajita, el instructivo impreso, la distribución y otros detalles hacen que un título tenga un precio más elevado (eso sin contar que las franquicias populares son más caras que los juegos que no gozan del mismo renombre, aunque sean muy buenos). Se evita lo anterior con los juegos descargables, pues como no requieren de dichos gastos, tienen precios mucho más accesibles. Los juegos de la Consola Virtual van de 500 a 1,300 Nintendo Points, mientras que los de WiiWare varían entre 500 y 1,500 Nintendo Points según el contenido, duración y complejidad de cada título. Ahora bien, aunque resulta más barato comprar un título de WiiWare que uno "de aparador", hay algunos que tienen contenido adicional que te cuestan Nintendo Points extras, lo cual ha sido criticado por muchos jugadores que prefieren que un personaje o etapa ocultos sean conseguidos por medio del esfuerzo propio, y no por gastar más, siendo que al comprar un juego ya está pagando uno por el artículo completo, no por partes. Un ejemplo de esto son **Mega Man 9** y **10**, que aunque bien valen los 1,000 Nintendo Points, resulta molesto pagar todavía más si quieres tener otros personajes o escenas.







Algunos de los juegos de la Consola Virtual son muy difíciles de conseguir, así que son buenas oportunidades.

Variedad para todos

Los juegos de WiiWare tienen un rango muy amplio de géneros y clasificaciones para todo tipo de jugadores, así sean casuales, veteranos, jóvenes o inclusive niños. Hay títulos sombríos, en los que debes enfrentar pesadillas, como **LIT** o **GhostSlayer**, pero también tiernos y educativos para los más pequeños, como es la serie **Learning with The PooYoos**. Existen series que tienen nuevas entregas o *remakes*, como **Castlevania: The Adventure Rebirth** o **Frogger Returns**; sólo basta darse una vuelta por la tienda y buscarlos ya sea por categoría, desarrollador, etcétera.

Revive viejas glorias en la Consola Virtual

El otro servicio de juegos descargables es la Consola Virtual, la cual convierte a tu Wii en un cofre de joyas clásicas de antaño. Además de que jugarás los títulos de Wii y gozarás de la retrocompatibilidad con el Nintendo GameCube, es posible adquirir a precios sumamente accesibles títulos de las siguientes consolas del ayer: NES, SNES, N64, TurboGrafx-16, TurboGrafx-CD, SEGA Master System, SEGA Genesis, Neo Geo, Commodore 64 y varios títulos de Arcadia.

Ventajas de disponibilidad

La cualidad más sobresaliente de la Consola Virtual es que puedes conseguir títulos que hoy es casi imposible adquirir; además, es difícil tener las consolas y controles funcionando en estos tiempos. Otra ventaja es que no solamente se trata de juegos que fueron lanzados para el mercado estadounidense, sino también hay algunos que nunca llegaron a nuestro continente. Un ejemplo es **Sin and Punishment**, que fue uno de los primeros títulos que "localizaron" de Japón a América; algunos tenían textos en inglés y no hubo necesidad de que fueran traducidos, pero otros sí y ahora están disponibles para que los podamos disfrutar en nuestro país. Otro ejemplo es el genial **Castlevania: Rondo of Blood**, que es considerado como "el santo grial" de los **Castlevanias**; esto porque fue lanzado sólo para Japón y para el PC Engine (la versión japonesa del TurboGrafx-16), lo cual lo hace todavía más difícil de tener, pero ahora, gracias a la Consola Virtual, está disponible para todos los fans de esta serie inmortal.

Mejoras y cambios

La idea genérica es que los juegos no sufran alteraciones para que sean disfrutados con su *gameplay* original. No obstante, algunos de los clásicos ofrecen mejoras en cuanto a gráficos y *frame rates*, para que no se estén congelando como pasaba con algunos títulos en su forma original. Ahora bien, ciertos de estos, como **Wrecking Crew**, **Mach Rider** y **Excitebike**, no tuvieron la opción para salvar más que en Japón. Afortunadamente, sus contrapartes de la Consola Virtual fueron modificadas para que pudiéramos salvar los elementos de diseño de pistas y escenas. Por otra parte, juegos de N64 que requerían del Expansion Pak pueden correr perfectamente en sus versiones para Consola Virtual sin necesidad de un periférico extra.

Mío, mío... de nadie más

Los juegos de la Consola Virtual, al igual que los de WiiWare, puedes ser guardados en la memoria interna del Wii, o bien en una tarjeta SD (es posible descargar el juego en ambos, como respaldo). Lo mismo pasa con los archivos de cada juego, y así tendrás respaldados los logros en ambos lugares. El lado malo es que dichos juegos quedan bloqueados al Wii en el cual fueron comprados y no pueden ser transferidos a otro. Lógicamente, lo hacen para asegurarse de que cada quien compre sus propios juegos y no se copien un título. El problema es que si quieres dar a conocer a un amigo o familiar tu juego que acabas de descargar, resulta absurdo tener que llevar tu Wii a casa de tu cuate en lugar de llevar nada más el juego, lo cual es una desventaja enorme.

La originalidad es algo que predomina, como en **NyxQuest**.

El pelo en la sopa de polígonos

Por razones obvias algunas opciones del N64 funcionan por medio de periféricos; por ende, no están disponibles en las versiones de la Consola Virtual. Títulos que usaban el Rumble Pak tenían deshabilitada esta cualidad; en el caso de los juegos que salvaban en el Controller Pak, como **Mario Kart 64**, que guardaba los fantasmas de las pistas, también sufrieron de la falta de dicha opción. Finalmente, en el caso de aquellos que podían transferir o recibir datos por medio del Transfer Pak, como **Mario Golf** o **Mario Tennis**, también tuvieron que prescindir de la capacidad al no poder conectar el periférico. Es lógico el caso del Transfer Pak, pero la verdad creemos que no hubiera sido mucho problema poner vibración a los juegos que usaban el Rumble Pak, pues lo hicieron con los juegos de **Zelda** que fueron trasladados al GCN. También se pudo habilitar la forma de guardar los fantasmas de **Mario Kart 64** como archivos en la tarjeta SD.

Juegos como éste requieren de habilidad y estrategia. Resultan muy divertidos.

Pros y contras de los controles

Una ventaja adicional de los juegos descargables es que pueden ser jugados utilizando distintos controles, como el Remote con o sin Nunchuk, los Classic Controllers y los de Nintendo GameCube, según la compatibilidad de cada título. Esto es una estupenda idea, pues así puedes elegir el que más te acomode para disfrutar de tus juegos favoritos. El problema es que ciertos juegos no tienen la opción de configurar los botones, de manera que estás sujeto al control que presenta y no hay manera de cambiarlo.

Las peleas no están excluidas. ¡Hay muchos juegos para descargar!

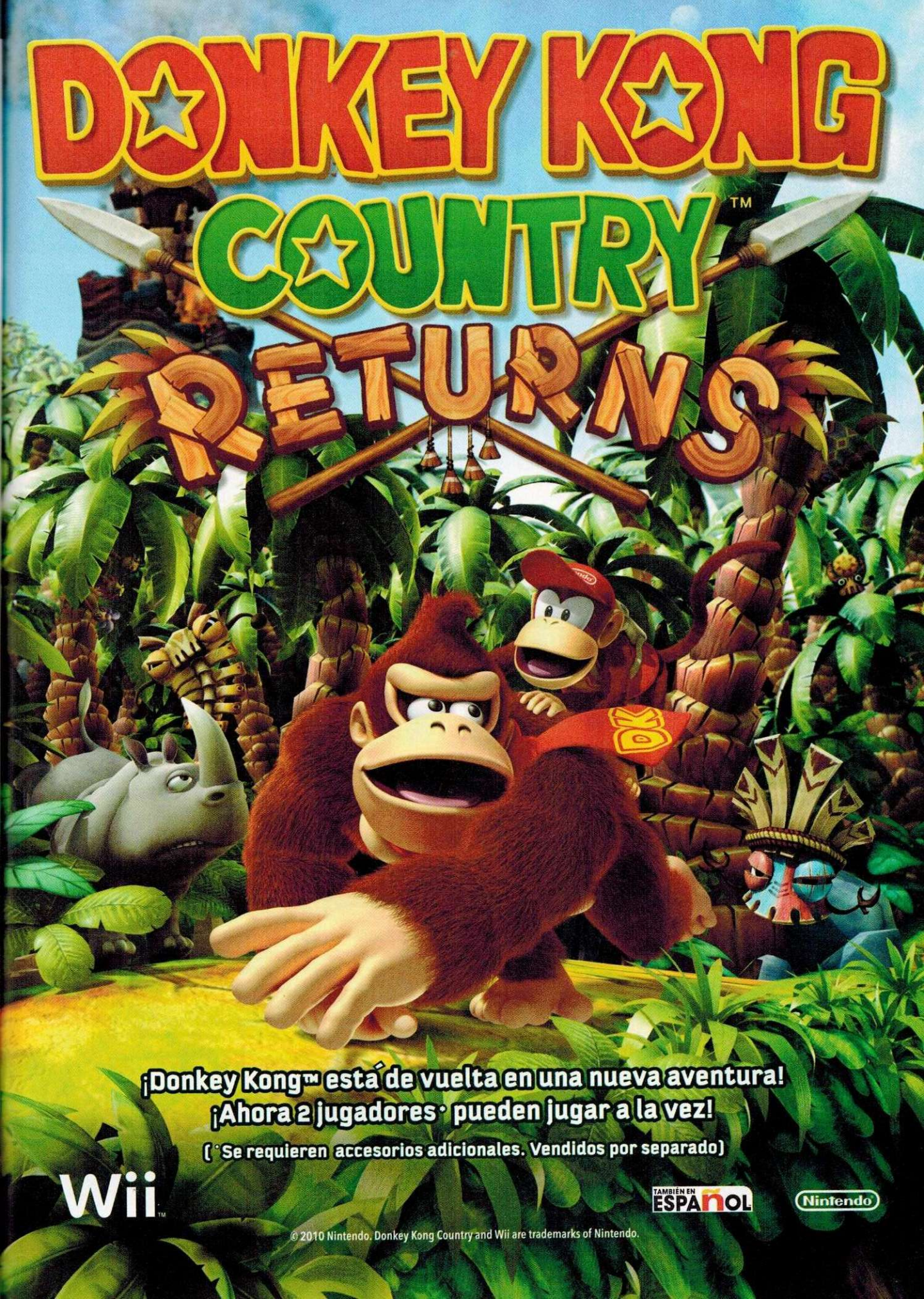
© Over the Top Games

¿Cartucho o descarga?

El debate sobre si es mejor tener el cartucho físicamente o descargarlo en tu Wii es un tema común de discusión entre videojugadores. Desde un punto de vista nostálgico, es mejor tener el juego físicamente, lo cual es apoyado por los coleccionistas que reconocen su valor, el cual va aumentando con el paso del tiempo. Desde otra perspectiva, resulta menos complicado tener un juego en tu Wii, además de que no es necesario tener tantos controles y consolas -los cuales normalmente ya no hay. Aunque eso sí, todavía faltan muchos juegos que nos gustaría tener en la Consola Virtual, pero esperemos a ver qué pasa en el futuro. Mientras tanto, ya sabes los puntos buenos y malos de las descargas para Nintendo Wii. La decisión es tuya.

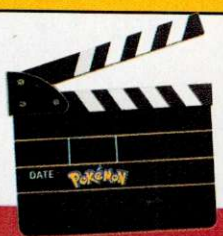
Voy al baño...

Así como hay puntos en contra, también hay a favor. Uno de estos es la posibilidad de suspender el juego en cualquier momento al regresar al menú principal del Wii (aunque los juegos de Neo Geo y de N64 no poseen dicha opción). Claro está que a pesar de que esto nos permite poner una "pausa indefinida", no funciona como si salvaras tu juego, pues si vuelves a jugar y regresas al menú nuevamente, ya no podrás tener acceso al punto anterior donde suspendiste el juego.


DONKEY KONG
COUNTRY™
RETURNS
¡Donkey Kong™ está de vuelta en una nueva aventura!
¡Ahora 2 jugadores* pueden jugar a la vez!
(*Se requieren accesorios adicionales. Vendidos por separado)
Wii™
TAMBIÉN EN ESPAÑOL
Nintendo
© 2010 Nintendo. Donkey Kong Country and Wii are trademarks of Nintendo.

Centro de entrenamiento

¡Hola, entrenadoras y entrenadores **Pokémon**! Bienvenidos de nuevo a este su espacio especialmente dedicado a la fiebre amarilla. Estoy muy contento, pues he recibido muchos correos de parte de mis colegas, con quejas, sugerencias y experiencias con sus monstruos de bolsillo. Quiero compartir con todos ustedes eso y un par de cositas más, así que pónganse cómodos porque vamos a comenzar.



Pokémon y palomitas

Los fans de **Pokémon** me han dado sus opiniones acerca del universo de los monstruos de bolsillo más allá de los videojuegos. A algunos nos les gusta la temática y estilo de la serie animada (al igual que la de las películas), mientras que otros creen que son geniales; y otro porcentaje me pregunta cuántas cintas son en total. Aquí les tengo la lista de los filmes de **Pokémon**, para que no se pierdan ni uno de ellos.

- Pokémon: The First Movie (1998)
- Pokémon: The Movie 2000 (1999)
- Pokémon 3: The Movie (2000)
- Pokémon 4Ever (2001)
- Pokémon Heroes (2002)
- Pokémon: Jirachi Wish Maker (2003)
- Pokémon: Destiny Deoxys (2004)
- Pokémon: Lucario and the Mystery of Mew (2005)
- Pokémon Ranger and the Temple of the Sea (2006)
- Pokémon: The Rise of Darkrai (2007)
- Pokémon: Giratina and the Sky Warrior (2008)
- Pokémon: Arceus and the Jewel of Life (2009)
- Pokémon: Zoroark: Master of Illusions (2010)

¡Dos versiones hasta en las películas!

Pocket Monsters Best Wishes!: Victini and the Black Hero: Zekrom y **Victini and the White Hero: Reshiram** son las dos películas que están programadas para estrenarse en Japón el 16 de julio; ambas tienen como personaje principal al nuevo **Pokémon, Victini.** Curiosamente, las dos cintas van a salir casi simultáneamente y comparten historias similares pero con sorpresas que las diferencian. Obviamente, son dos cintas que no puedes perderte; todavía no hay fechas o datos certeros sobre si serán exhibidas en cines de este lado del mundo, pero no dudo de que al menos lleguen en formato casero.

Pokémon Stadium

Por fin, después de mucho tiempo, pude hacer un inventario de mis juegos y logré poner orden en todo mi caos. Entre los juegos que tenía rato que no practicaba está mi queridísimo **Pokémon Stadium**, que tantos momentos felices me trajo hace algunos ayeres y en el que sumé tantas batallas con mis amigos. Lo volví a jugar con mucho gusto, ¡y ahora simplemente no lo puedo dejar! Desempolvé también mi versión roja, he estado practicando mucho y recordando las glorias de antaño. Si tienen oportunidad, se los recomiendo mucho, pues en este juego se pueden notar tantos detalles que les faltaron a las versiones caseras subsecuentes. Por cierto, los minijuegos son estupendos, ¡pueden divertirlos por horas y horas! ¿Alguien se atreve a retarme?

Correo Pokémon

Quisiera comentar que recientemente leí la sección de "Centro de Entrenamiento **Pokémon**" de la revista club nintendo de abril. La leo mes con mes y siempre me ha gustado, pero encontré en esta edición algunas cosas que realmente me incomodaron.

1. En la parte "¿Vienen de París?" mencionan que se dice que **Mew** dio a luz a **Mewtwo**... esto es porque se extrajo ADN de un fósil de un **Mew** (antes habían muchos) y se intentó recrear para conocerlo, pero lo mejoraron y salió **Mewtwo**.

2. En la parte "Más raro que Atlantis" aseguran que **Pokémon** tiene demasiada ficción. Mi pregunta es: ¿qué videojuego no tiene nada de ficción?

3. No son continentes, sino regiones, y Satoshi Tajiri (creador de **Pokémon**) menciona que "siempre se ha sabido que existen estas regiones pero no se hablaba sobre ellas".
Bueno, muchas gracias por tomarse el tiempo de leer esto y espero que lo tomen en cuenta. Mi objetivo no es criticar, sino mejorar el conocimiento sobre **Pokémon**, para que mes a mes nos den mejores secciones. Gracias.

Christian Carlos González Almonte

Hola, Christian, en verdad te agradezco tus comentarios, pues no sólo de flores vive el entrenador, ja, ja, ja. Mira, te responderé en el orden de tus inconformidades:

1. En la versión **Red** se pueden leer los siguientes textos, tú decide si estamos o no de acuerdo:
• Julio 10: Nombramos cristianamente al nuevo **Pokémon** descubierto como **Mew.**
• Febrero 6: **Mew** dio a luz. Nombramos al recién nacido **Mewtwo**.

2 y 3. Nunca escribí que **Pokémon** tuviera demasiada ficción (de hecho, no es el caso del comentario publicado), sino que es inconsistente puesto que teniendo tanta tecnología, nadie "habla" de las otras regiones... No tiene sentido saber que existen y que nadie hable de las otras "regiones"; simplemente, no tiene lógica. Recuerda que se trata de detalles que siempre fallan cuando cualquier compañía quiere sobreexplotar una franquicia, incluso pasa en las películas.

© 1995-2011 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

Bueno, Panteón, antes que nada un saludo. Compro la revista cada mes, y estoy muy de acuerdo contigo en lo referente a tus comentarios de **Pokémon** del mes de abril...

Soy un entrenador desde la versión **Silver**, sólo me faltaron **Celebi** y **Mew** para completar el **Pokédex**. **Charizard** es mi **Pokémon** favorito. Yo pienso que tenían más chispa esos **Pokémon**, hoy hacen de cualquier cosa, de bolsas de basura, de conos de helado, velas, etcétera. El número ya es demasiado y las historias son copias casi fieles de la última. Para ser sincero, **Pokémon** es un juego que no desaparecerá, pues las batallas son su alma.

Creo que el siguiente juego sólo debiera incluir cuando mucho nueve **Pokémon** nuevos, y la historia debiera ser algo así como un mundo posapocalíptico donde un **Pokémon "Doomsmon"**: el **Pokémon** perdición, que por culpa de algún caos humano sale a destruir el mundo. La región no sería una nueva, sino la combinación de las que ya existen; el mundo quedaría así después del ataque de **Doomsmon**. Al iniciar la aventura, y de acuerdo con algunas preguntas, te darían una inicial de las cinco generaciones. Necesitarías vencer ocho **Pokémon** en los que se separó **Doomsmon** y que viven en las ruinas de ocho gimnasios, para liberar las ocho regiones... y enfrentarte al jefe final. Algo loco, pero necesitan una muy buena renovación, ja, ja.

Orlando Ignacio Castro de la Torre

Saludos, Orlando. Tu historia está muy locochona, pero la verdad sería mejor que sólo ver actualizaciones de la misma trama una y otra vez. De hecho, siempre es casi la misma fórmula: un entrenador que quiere convertirse en el mejor, tres **Pokémon** a elegir de los mismo tipos, ocho gimnasios (últimamente, el doble), una región "nueva", un bonche de **Pokémon** "nuevos", con sus respectivos legendarios, un rival y un equipo que usa a los **PKMN** para sus planes maléficos. Esperemos que las nuevas versiones (porque no creo que se detengan ahora con el 3DS), sean más originales que las últimas. Gracias por tu correo.

Hola, Panteón

Quería decirte que es la primera vez que te escribo. Espero que te guste este correo. Tengo un par de cosas que quería comentarte:

Hace como dos semanas mis papás me compraron el juego **Pokémon White**, me gustó mucho; es el cuarto juego de **Pokémon** que tengo. El primero que tuve fue **Pokémon Platinum**, luego **Diamond**, después **HeartGold**, y por último la versión **White**. Cambiando de tema, quería decirte que mi equipo **Pokémon** es Infernape, **Empoleon**, **Raichu**, **Arceus**, **Lugia** y **Mewtwo**. ¿Cuál es el tuyo?

Sergio Jasso

Muy bien, mi estimado Sergio. Me da mucho gusto que seas un buen seguidor de la serie. Respondiendo a tu pregunta, mi equipo normalmente cambia según la versión que juegue, pero te diré cuál es mi equipo estrella que más gratos recuerdos me trae y que sigo usando en mi versión **Red: Kabuto**, **Charizard**, **Mewtwo**, **Zapdos**, **Gengar** y **Dugtrio.**

© Warner Bros.

© 1995-2011 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

Hola, panteón, me llamo emi (bueno, así me dicen) y es la primera vez que escribo.

Soy gran admiradora de los videojuegos de **Pokémon**, hasta ahora tengo **Pokémon Stadium 1** y **2**, **Pokemon Puzzle League**, **Pokemon Colosseum**, **Pokemon Ruby** y **Sapphire**, y **Pokemon Pearl**, y voy a conseguir **Pokemon White** y **Black** (ambas versiones). Es verdad lo que decían en números pasados, ya nos están saturando de **Pokémon** (yo creo que quieren llegar a los mil), pero la verdad nunca me canso de ellos. Por cierto, escuché que ya están creando la sexta generación de **Pokémon** y que ya hasta tienen a los iniciales, ¿sabes si estos rumores son ciertos? El último juego que tuve fue **Pokemon Pearl**, y lo terminé como en una semana, ¿a ustedes cuánto tiempo les toma? No sé si les ha pasado que realmente llegan a encariñarse con sus **Pokémon**, tanto que a veces no quieren intercambiarlos, a mí me pasa siempre. Sin embargo, a veces debo hacer ese sacrificio para obtener la **Pokédex** nacional, aunque me da mucha tristeza. Mi equipo **Pokémon** en esta edición es **Infernape**, **Lucario**, **Staraptor**, **Floatzel**, **Haunter**, **Medicham** y **Luxray** (menciono a siete porque a estos dos últimos suelo alternarlos). Continúa con tu sección porque realmente me parece interesante y es de gran ayuda.

Claudia Rivera (Emi).

¡Muchas gracias por tus comentarios, Emi! La verdad es que sí, ya son demasiados **Pokémon** pero, bueno, ya están y ni modo... Al momento, no hay nada seguro sobre algunas versiones nuevas, pero la experiencia nos ha enseñado que mientras estamos terminando un juego ya están desarrollando el próximo, así que no veo muy lejano que nos anuncien un **Pokémon** nuevo. Y sí, yo sigo encariñadísimo con mis **Pokémon** de mis versiones originales, especialmente de **Charizard** y **Kabuto.**

La fiebre amarilla va más allá de los juegos, pues hay películas, figuras, peluches y más parafernalia de los monstruos de bolsillo.

En pie de lucha

Me da mucho gusto leer sus opiniones, las cuales nos son de gran ayuda para todos los entrenadores. No olviden que pueden hacer que su voz también valga. Escríbanme a: panteon@clubnintendomx.com con el asunto: **Centro de Entrenamiento**, para que me hagan llegar quejas, dudas, comentarios y todo lo que gusten, así lo compartiremos con todos los demás entrenadores. ¡Hasta la próxima edición, y sigan entrenando!

¿Qué hay dentro de...?

Cuando el temor es más grande que nosotros...

La literatura, el cine y los videojuegos siempre han dado tres dimensiones a nuestros más profundos temores, desde aquello que acecha en la oscuridad hasta los horrores ocultos bajo las aguas. A pesar de que los miedos se presentan en todos los tamaños imaginables, uno de los más estremecedores y espectaculares es a los seres de gran tamaño. Por ende, las historias de monstruos gigantescos han sido sumamente recurrentes en el mundo de la ficción. En esta ocasión vamos a ver algunos ejemplos de cómo el tamaño sí importa, especialmente cuando nosotros somos quienes tenemos que mirar hacia arriba.

© TOHO Co. Ltd.

¿Monstruo o *kaiju*?

Las historias en las que los humanos deben enfrentarse a un ser de gran tamaño (o en su defecto, a varios) se conocen comúnmente en el cine como "películas de monstruos". Aunque no hay un género específico en Oriente para este tipo de filmes, debido a que pueden pertenecer al horror, fantasía o ciencia ficción, en la mayoría de los casos se refieren a las cintas donde los antagonistas son criaturas de gran tamaño, que por una u otra razón resultan un peligro para la humanidad: los *kaiju*. El término *kaiju* se utiliza en el cine japonés, y se refiere a dichos monstruos pero, curiosamente, este tipo de criatura difiere de la imagen típica de sus contrapartes occidentales porque sus acciones a veces no están fuera de control, o bien terminan siendo antihéroes y se ganan la admiración y empatía del público, más allá del temor que normalmente debieran imponer.

Definición del término

Para fines prácticos, adoptamos el término *kaiju* para definir a las criaturas de enormes proporciones. De este modo, podemos dejar el término monstruo para los clásicos seres de leyenda que tanto gustan en Occidente, como **Drácula**, **Frankenstein** o los hombres lobo, por citar algunos ejemplos. La palabra *kaiju* significa bestia extraña, pero se traduce comúnmente como monstruo, y define al tipo de criatura que excede los estándares normales y que representa un peligro para el género humano; aunque esto puede variar dependiendo del concepto. Existen distintas variantes de la palabra, como *daikaiju*, que se usa para denominar a los monstruos de todavía mayor tamaño que los comunes.

Estándares de los *kaijus*

Hay muchísimos ejemplos de *kaijus*, pero aquí vamos a citar sólo a los más representativos y que han aparecido o, bien, inspirado varios videojuegos, como **Godzilla**, uno de los más famosos. Los *kaijus* están comúnmente modelados a semejanza de animales reales, insectos, criaturas mitológicas o fantásticas, e inclusive existen ciborgs o robots. Algunos, más absurdos (como los que aparecen en series como los **Power Rangers** o **Kamen Rider**), están basados en objetos cotidianos, como paraguas o escaleras. Claro está que para considerarse *kaiju*, una criatura debe tener un excedente de tamaño y proporciones, capaces de empequeñecer a un humano.

En algunas historias, los *kaijus* son presentados como simples armas o sirvientes de entidades superiores que los controlan por medios tecnológicos o mágicos. Otros, solamente tienen la inexplicable necesidad de destruir edificios y ciudades, engullendo de paso a los humanos que encuentren en su camino. Un tipo más es aquel que usa sus habilidades y poderes para ayudar a la humanidad; esto puede ser de manera intencional o indirecta. **Godzilla**, nuestro mejor ejemplo, ha interpretado el papel de villano, héroe o una simple fuerza destructiva, que funciona como vengador de la naturaleza misma.

Los *kaijus* en el séptimo y octavo arte

Hemos visto *kaijus* en la pantalla grande, cuyas peripecias han sido trasladadas a los videojuegos, o bien inspirado a nuevos monstruos que poco a poco van adquiriendo su propia fama. Aquí tenemos varios ejemplos de ellos y, aunque algunos no son tan conocidos, bien valen la pena. Quién sabe, tal vez tú hayas visto *kaijus* antes y no te habías dado cuenta, ¿no crees? Checa algunos de los más famosos que hemos visto en el cine.

War of the Gargantuas

Godzilla vs. Monster X

King Kong (2005)

King Kong vs. Godzilla

The Beast from 20,000 fathoms

Godzilla (1998)

© TOHO Co. Ltd.; © Warner Bros.; © Universal Pictures; © TriStar Pictures.

Godzilla

El más popular de los *kaijus* es, indudablemente, el monstruo japonés que estelarizó la cinta del mismo nombre estrenada en 1854. En este caso, el *kaiju* fue creado por una explosión nuclear que afectó a un dinosaurio superviviente ficticio de nombre *Godzillasaurus*, personificación de los horrores de la guerra nuclear que afectó en gran manera a Japón. A la fecha, ha aparecido en 28 películas producidas por Toho Co., Ltd., al igual que en incontables videojuegos de muchísimas consolas, como el NES, SNES, Arcadia, Wii, GBA, GCN y muchos más. Después del desastroso intento de rehacer a **Godzilla** en la película estadounidense de 1998, no hubo planes para dar concesión a los occidentales de filmar una nueva película del titán japonés hasta que se anunció un *reboot* que se estrenará (si no hay demoras) el siguiente año.

La influencia de **Godzilla** no sólo logró que tuviera muchos juegos basados en sus aventuras como protector de la Tierra contra monstruos alienígenas y otros tantos terrestres, sino que también inspiró a muchos otros *kaiju*, como **Lizzie**, de **Rampage**; o **Geon**, de **King of the Monsters**.

King Kong

A pesar de que este popular simio tuvo un origen como megafauna más que como *kaiju*, su fama lo llevó a tener varias versiones y continuaciones de su historia. Entre ellas destacan las dos películas japonesas que produjo la Toho, en donde adquirió el estatus real de *kaiju* al ser presentado como un gorila mucho más grande de su tamaño original, e incluso ganó poderes para enfrentarlo al otro monstruo popular que necesitaba de cierto empuje para continuar su carrera, **Godzilla**. La primera de estas cintas, **King Kong vs. Godzilla**, fue un éxito pese a las inconsistencias y el enfoque menos oscuro de los protagonistas y sus historias. En esta película, el gran **Kong** adquirió la habilidad de fortalecerse con electricidad, para igualar de cierta manera a su oponente, y es uno de los pocos *kaijus* mamíferos que existen.

King Kong vs. Godzilla fue más que un suceso de taquilla. La inspiración para los combates entre *kaijus*, que se vio en juegos como **Rampage** y **King of the Monsters**, en donde **Geon** (el monstruo similar a **Godzilla**), encuentra un rival en **Goo**, un simio basado en **King Kong**. Para evitar salirnos de contexto, no profundizaremos en que **King Kong** sirvió de "inspiraplagio" para **Donkey Kong**, pero sí debemos mencionar que **Kong** ha aparecido en varios juegos propios, como en uno exclusivo para Japón basado en la cinta **King Kong Lives**, y otro más reciente en donde se refleja lo acontecido en la nueva versión de **King Kong**, dirigida por Peter Jackson. En el juego **Tecmo Knight**, de Arcadia, en ocasiones aparece un gorila gigante que trata de aplastarte con sus manos, el cual está obviamente inspirado en **King Kong**.

Mechani-Kong

Este otro *kaiju* es un robot, doble de **King Kong**, que apareció por primera vez en la serie de televisión de 1966 **The King Kong Show**. Posteriormente, fue llamado a la acción nuevamente en la segunda película japonesa de Toho, **King Kong Escapes**, que no tiene relación con ninguna otra del gran gorila. Este robot también sirvió de base para el personaje **Cyber Goo**, del juego **King of the Monsters 2: The Next Thing**, en donde también aparece una actualización del popular *kaiju* similar a **Godzilla**, **Super Geon**.

Sanda y Gaira

Par de *kaijus* que son por demás distintos de los típicos monstruos, por varias razones. Cabe recordar que la idea original no tan conocida era que **King Kong** peleara contra un monstruo hecho de varios animales, creado por un descendiente del **Dr. Frankenstein**. Cuando el concepto fue rechazado, Toho adquirió el libreto y cambió a la criatura por su *kaiju* estrella, y nació **King Kong vs. Godzilla**. Posteriormente, la idea de la criatura gigante fue retomada y se lanzó la cinta **Frankenstein vs. Baragon**, en donde incluso un final alterno incluía al monstruo **Oodaku**. Tiempo después, hubo una secuela, **The War of the Gargantuas**, en donde ahora fueron dos los *kaijus* creados a partir de las células de la criatura de **Frankenstein**, los hermanitos peleoneros **Sanda** y **Gaira**, los cuales son icónicos por formar parte de los pocos monstruos "humanos" que hay en el mundo de las criaturas de gran tamaño.

Tecmo Knight, Arcadia

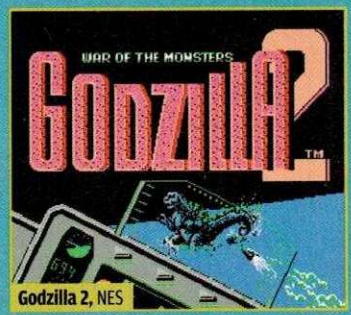
Godzilla, NES

King Kong, GCN

Godzilla: DAM, SF

King of the Monsters, Arcadia

Godzilla: Unleashed, Wii



Godzilla 2, NES

Godzilla, NES

King Ghidorah

No podemos dejar de mencionar a este *kaiju* que ha sido la archinémesis de **Godzilla** y que ha aparecido también como enemigo de **Mothra** en su serie de películas. **Ghidorah** es uno de los más poderosos *kaijus*, al grado que el rey de los monstruos ha tenido la necesidad de aliarse con uno o más de estos seres para derrotarlo en algunas ocasiones. Este gran monstruo tiene la forma de los dragones convencionales, especialmente del tipo *Gwyvern*, que carece de extremidades superiores y posee tres cabezas que disparan rayos gravitacionales. Dicho *kaiju* ha aparecido como jefe final en varios juegos de **Godzilla** y como monstruo elegible en otros tantos, y es notable porque es uno de los *kaijus* ciborgs, pues después de que fue casi eliminado, lo reconstruyeron con implantes cibernéticos. Una versión posterior apareció en **Godzilla: Final Wars**, **Keizer Ghidorah**.

Mothra

Otra famosa estrella del cine japonés es **Mothra**, una de las pocas *kaiju* hembras. Ha aparecido en películas con **Godzilla** y una serie de cintas propias. A diferencia de **Godzilla**, que conserva rencor por la humanidad debido a su falta de respeto por la naturaleza, **Mothra** es protectora de la humanidad y ha peleado inclusive contra el famoso *kaiju*. Ha aparecido en varios juegos tanto en cameos como personaje elegible y su fama le ha dado demasiados, seguidores que propiciaron su propia versión de **Tamagotchi**. Esta *kaiju*, al igual que **Godzilla** y **King Kong**, fue parodiada en el juego de SNES, **Virtual Bart**, en donde algunos de los **Simpsons** aparecen en versiones humorísticas de algunos de los monstruos más famosos de la TOHO.

Godzilla, GBC

KOFM2: The Next Thing, Arcadia

Godzilla, GBA

Super Godzilla, SNES

Rampage Total Destruction, Wii

Godzilla, NES

Zombies Ate my Neighbors, SNES

Rampage TT, Wii

Mechagodzilla

Otro de los grandes enemigos de **Godzilla** es este robot diseñado para emularlo, y ha tenido varias versiones en donde ha demostrado su poderío al casi llegar a eliminar al rey de los monstruos. También ha aparecido en varios videojuegos y es uno de los pocos *kaijus* robot, aunque en otros medios, como las caricaturas, existen monstruos mecánicos, como en la popular serie **Mazinger Z**.

Kumonga

Uno de los *kaijus* menos populares es esta araña de gran tamaño que ha sido oponente de **Godzilla** en más de una ocasión. No es uno de los monstruos más famosos, pero sirve para ejemplificar que los arácnidos de gran tamaño han sido de las criaturas regulares en las películas de terror, al igual que en varios videojuegos, como en **Zombies Ate my Neighborgs**, por ejemplo. Cintas como **Eight Legged Freaks** o **Earth vs. The Spider** también incluyen como principales antagonistas arañas gigantes.

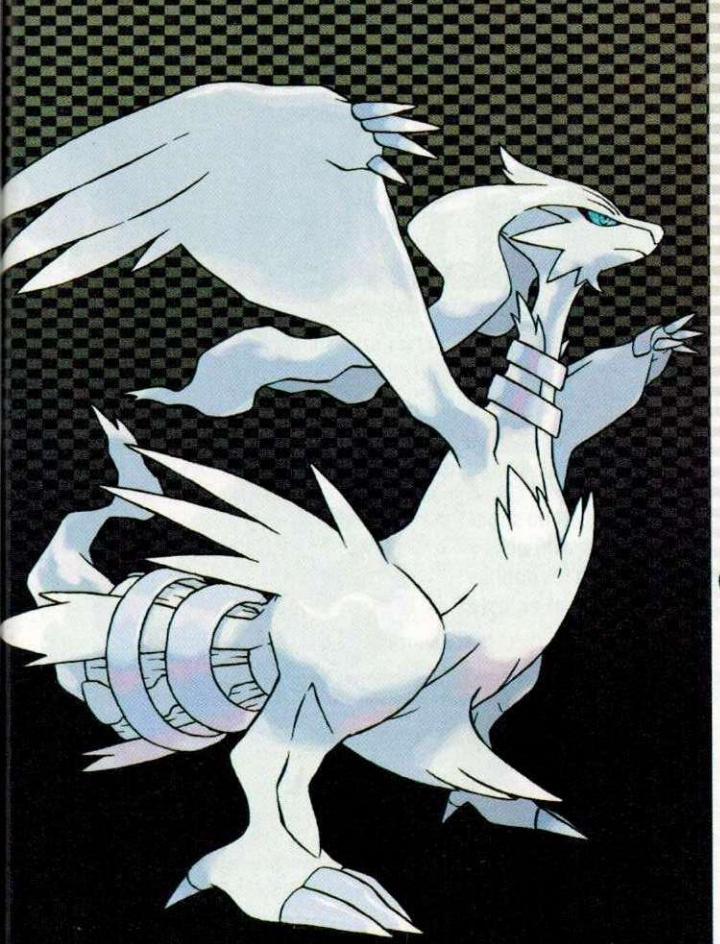
Oodaku

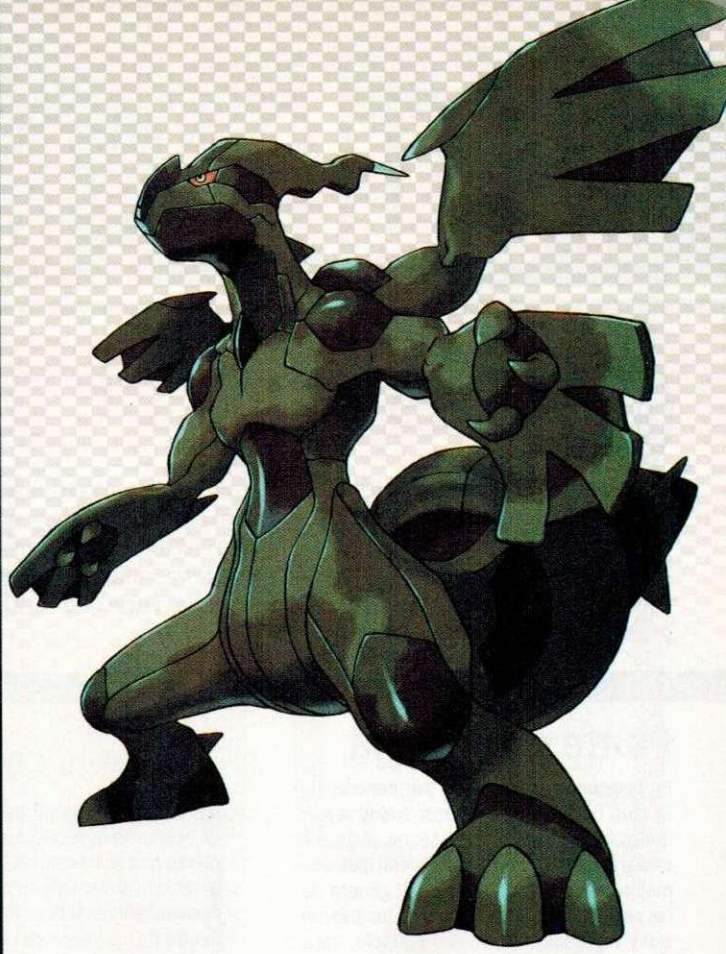
Éste es otro de los *kaijus* menos populares dentro del universo de Toho, y curiosamente nunca ha enfrentado al rey de los monstruos. **Oodaku** apareció por primera vez en la película de 1962 **King Kong vs. Godzilla**, y posteriormente en **The War of the Gargantuas**. A diferencia de otros *kaiju*, **Oodaku** no posee habilidades especiales ni poderes para defenderse, debe depender de su fuerza para combatir. Paradójicamente, nunca ha sido eliminado y su nombre es inclusive desconocido para los fans. Este *kaiju* fue inspirado en las leyendas de krakens y pulpos gigantes, que han existido desde hace muchos años.

Rhedosaurus

Dinosaurio ficticio que apareció en la película de 1953 **The Beast from 20,000 Fathoms**, y fue animado por los efectos especiales del gran Ray Harryhausen. La trama nos cuenta que una bomba atómica estalló en el Círculo Ártico descongelando al dinosaurio que estaba hibernando, el cual comenzó a atacar la ciudad de New York. A pesar de que no fue tan conocida, esta propuesta motivó la creación de muchos reptiles gigantes de películas posteriores.

Los *kaijus* han aparecido en diversos videojuegos e inspirado a otros monstruos similares, por lo que bien valía la pena mencionarlos para que ampliemos nuestra cultura general como jugadores. ¿Has notado otros enemigos gigantes que estén basados en algún *kaiju*? Si es así, no lo dudes, escríbenos para darnos tus opiniones y para hacer alguna petición de temas que te gustaría que abordemos en esta sección. ¡Mantén los ojos abiertos!





Pokémon BLACK VERSION

Pokémon WHITE VERSION

¡Un nuevo mundo con más de 150 Pokémon!
Disponible el 6 de marzo de 2011

nintendo Wi-Fi connection

The Pokémon Company

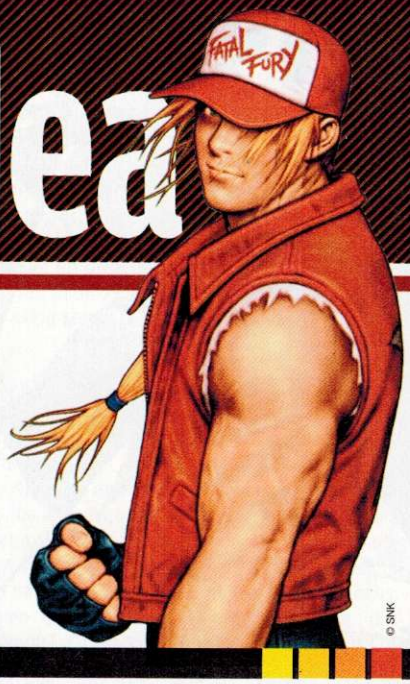
Nintendo

NINTENDO DS™

Cada juego se vende por separado.

© 2011 Pokémon. © 1995-2011 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Pokémon y Nintendo DS son marcas registradas de Nintendo. © 2011 Nintendo. Visítanos en www.nintendo.com

El club de la Pelea



¡Es hora de pelear!

¡Saludos, colegas del control! Soy su amigo Panteón con una sección más, la cual está enfocada en el género (y subgéneros) de los juegos de peleas, los cuales como sabemos son parte importante del entretenimiento electrónico, sumamente divertidos, adictivos y desafiantes. Separemos a los niños de los hombres porque aquí no hay espacio para los débiles y aplicaremos la frase legendaria del icónico **Fatal Fury**: "No existe el bien o el mal en este pueblo, sólo el poderoso sobrevive".

Ponte en guardia

Empecemos por definir los pormenores de El Club de la Pelea para que todos sepan qué parámetros vamos a seguir. Este espacio tiene como propósito principal que mejoremos como jugadores del género de las peleas y sus variantes, como los *Beat'm up!* y los *Hack'n Slash*, por ejemplo. Para lograrlo, todos podrán mandar sus mejores combos, jugadas especiales y técnicas para dominar completamente a sus oponentes. No habrá distinciones, se podrán incluir títulos desde **Kung Fu Master** hasta **Super Smash Bros. Brawl**, y publicaremos las mejores propuestas para que los demás lleven a un nuevo nivel sus habilidades como jugadores de peleas.

Es importante mencionar que debemos dejar claro que todo lo que se mande será inspeccionado, para verificar que no sea una jugada que no cumpla con los estándares que marcaremos a continuación. En pocas palabras, que no sea una técnica para trabar, truquear o cazar, así estaremos seguros de que no se fomentará el uso de trampas y todos mejoraremos.

Reglas de la calle

Sé que pueden pensar que en las peleas callejeras no hay normas, pero en realidad si juegas limpio, evitarás muchos problemas y disfrutarás aún más de este y los demás géneros. Para evitar confusiones, aquí tengo un decálogo con las reglas más básicas a seguir para competir en un juego de peleas. Claro que si tienen otras normas que consideren útiles y desean compartirlas con todos, no deben dudar en escribirnos para que podamos publicarlas en la revista.

Trampas comunes

Una de las peores situaciones a las que nos tenemos que enfrentar al momento de ser un jugador de peleas no es a los jefes con barreras impenetrables ni a que se acabe el tiempo, sino a los malandrines que sólo saben jugar utilizando técnicas tramposas en lugar de pelear limpio. Sé que muchos creen que ganar es lo más importante, pero no es así; una buena pelea es la sal del género, incluso la derrota es divertida cuando el combate es legal y bueno. Para dejar en claro los tres tipos de trampa dentro de los juegos de peleas, vamos a verlos detenidamente, para que quien las haga se dé cuenta de lo mal que está y, con suerte, enderece su camino.

Trabar

Con este término definimos a la más molesta de las tres clases de trampas. Trabar significa realizar algún tipo de técnica repetitiva que no permita que el oponente se defienda. Como ejemplo, está la clásica jugada de **Cinder** en **Killer Instinct**, de Arcadia, que consistía en elevar al contrincante con un combo, acercarse con el movimiento *Trailblazer* y evitar que caiga levantándolo de nuevo, para repetir la operación hasta que la vida se agote. El mismo principio se usaba en juegos como **Mortal Kombat** y **X-Men vs Street Fighter**, por ejemplo, aunque en **MK** también había maneras de trabar con los agarres. ¡Realmente era muy molesto!

Cazar

Ahora bien, hay otro tipo de técnicas que son por demás cobardes, como cazar. Cuando alguien no se acerca ni ataca, esperando sólo que hagas un movimiento para "cacharte" o usar un combo, se dice que se la pasa cazando. Hay variantes de esta trampa, dependiendo del juego y sus características, pues también es común que un cazador se la pase sólo esquivando poderes o ataques, rodando o saltando, según sea el caso. Hay quienes se limitan a cazar cuando son novatos, pero aun así esto no es pretexto para hacer trampas, ¿no crees? Ésta es una de las peores técnicas a las que se pueden enfrentar, pero un buen control puede con ella.

Truquear

Finalmente, se le llama truquear a cualquier tipo de técnica tramposa que no siga las normas básicas de los juegos de peleas. De hecho, las trampas de cazar y trabar pueden combinarse para "truquear" a alguien. Truquear requiere de un poco más de habilidad pues, dependiendo de la técnica, es necesario saber usar los poderes y marcar los movimientos midiendo bien al oponente. Claro que esto no exenta de culpa a quien truquea. Un ejemplo es cuando sólo te lanzan poderes sin moverse de su sitio para presionarte a poner defensa o que ataques saltando, así pueden medirte y recibirte con algún poder, combo o supermovimiento.

El buen jugador de peleas debe...

1. Ser honesto

Confucio dijo: "La honestidad es la más grande de las virtudes", y tenía razón. Debemos ser honestos en la vida y aplicar dicha norma a todo lo que nos interesa y atañe. Mostrarnos honestos dentro de los juegos (especialmente en los de peleas) nos hace más respetados y admirados, puesto que no se trata de ganar, sino de hacerlo honorablemente. Ésta es la regla de oro a seguir.

2. Respetar al oponente

Una de las partes más importantes es aprender a respetar al oponente, sin que importe si hemos ganado o perdido. Esto no sólo será una gran carta de presentación y evitará que ganemos la antipatía de los demás, sino que también garantizará que tus dientes se quedarán en el mismo lugar en la vida real.

3. Tomar la victoria con humildad

He aquí filosofía panteonera pura, la cual separé en dos reglas para explicarlas mejor. Al ganar un *round* o combate, es sumamente recomendable que no hagamos alarde de nuestra habilidad, ni que bromeemos o nos burlemos. Recuerden que no es que "siempre haya alguien mejor que nosotros" (algo que considero absurdo), simplemente hay ocasiones en las que nos creemos invencibles y, por ende, nos descuidamos y alguien puede medir nuestras debilidades y ganarnos. Para explicarlo en pocas palabras, aquí está otra de mis frases: "Si realmente eres bueno, no necesitas decirlo; tu grandeza hablará por ti".

4. Aceptar la derrota con dignidad

Ahora bien, la otra parte de una de mis frases propias (junto con la anterior) es ésta, cuando se pierde, es mejor demostrar madurez y aceptar que se perdió, en lugar de ponerse a hacer berrinche o usar un pretexto que sólo demostrará que nos molestamos por haber sido derrotados. Recuerden que "No son las victorias, sino las derrotas las que nos hacen mejores", así que mejor tomen la experiencia conseguida y vuelvan a intentarlo. Con la práctica, podrán enfrentar a quien sea.

5. Evitar usar técnicas tramposas

Esto creo que es más que obvio. Si les gusta usar trampas, como las que enumeré anteriormente, los demás los catalogarán como cobardes, que no saben jugar y que "sólo así pueden". Lo peor es que nadie querrá jugar con ustedes, y si tienen cuates será porque ellos también son tramposos. Yo prefiero perder a usar una trampa, así demuestro que la pelea fue justa y sólo la habilidad resultó decisiva en el combate. Si son tramposos, recuerden que podrán fingir que no importa lo que los demás piensen o digan, pero en el fondo sabrán que realmente su victoria es injusta.

6. No enojarse

Todas estas reglas son importantes, y lo mejor es que se pueden emplear en otros aspectos de la vida cotidiana. Ésta, en particular, nos exhorta a algo simple pero que puede resultar difícil para muchos, estoy hablando de no dejar que la cólera nos domine. Es comprensible que cuando alguien hace trampa, se burle, o simplemente porque perdemos nos enojemos y queramos aventar el control. Dominar la ira es vital para ser un mejor jugador, especialmente en un género tan competitivo como el de las peleas. Recuerden que "el que se enoja, pierde", y esa no es filosofía mía, sino popular y muy cierta.

7. Siempre mantenerse en forma practicando

Más que una regla, este consejo es de suma importancia para que no se "oxiden" y puedan seguir disfrutando de sus juegos favoritos y de las retas entre cuates. Esto es vital porque si están fuera de condición, pueden llegar a caer en la tentación de hacer una trampa o de romper alguna de las reglas de este decálogo. Traten de evitarlo lo más que puedan.

8. No cometer bajezas cuando se juega en línea

Tal vez esto se entienda con "no hacer trampas" o "ser honorable", pero decidí explicarlo por separado para que se entienda mejor. Cuando juegan con alguien lado a lado, ya sea en una sala de Arcadias, farmacia, o en casa, piensan dos veces antes de hacer una trampa o jugada sucia, por temor a lo que dirá, pensará o hará la persona que está junto a ustedes. Pero cuando se juega en línea, muchos recurren a todo tipo de bajezas con la confianza de que no recibirán ningún castigo por su trampa, y tienden a desconectarse cuando van a perder, por ejemplo. Simplemente, lo podemos resumir en "jueguen limpio, aunque sea de lejos", ¿qué les parece, chavos?

9. No abusar ni repetir la misma técnica

Esto no se considera una trampa, pero es importante también que un buen jugador no recurra a la misma jugada una y otra vez. En primera, porque esto demuestra que no tienen valor para pelear como se debe; y en segunda, pueden medirlos y saber qué es lo que van a hacer; simplemente, pueden voltearles la técnica y acabarlos fácilmente (esto es muy común en las Arcadias).

10. Saber cuándo decir basta

Antes de que se enojen, gasten el dinero de las tortillas tratando de ganar a alguien, o se queden toda la noche dormidos sin hacer la tarea tratando de vencer al último jefe, mejor pónganse un alto para que eviten dificultades posteriores. "Picarse", como se dice coloquialmente, con un juego es fácil, especialmente con los de este género, así que debemos tratar de saber decir "basta". Les servirá de mucho contra un adversario que traba (común en las Arcadias), pues le demostrarán cómo se juega honorablemente, pero recomiendo que si a la primera no pueden vencerlo, o simplemente no deja de hacer trampas, den la media vuelta y eviten la experiencia de jugar contra alguien que no vale la pena.

Consejos útiles

Para finalizar esta sección del mes, les dejo un par de consejitos prácticos que les serán de gran utilidad cuando reten en un juego de peleas:

-Elegir bien con quién se juega (útil al organizar una reta de fin de semana).
-No "enconcharse", término que se usa cuando se la pasan poniendo defensa durante todo el *round* o combate.
-Cambiar su método para pelear, así nadie podrá tomarles la medida; a veces sean ofensivos y otras defensivos.
-Recordar que es sólo un juego, y no llevar la pelea al mundo real (esto es primordial).
-Practicar, de esto depende que lleguen a ser los mejores.
-Recordar el decálogo, para que los admiren por su habilidad, no por su capacidad de hacer trampa. ¡Sean los mejores!

© Technos Japan.

Hemos llegado al final. Espero que les haya gustado esta sección y la hayan disfrutado al leerla, así como yo al escribirla. No duden en hacerme llegar sus dudas, quejas, sugerencias y técnicas sobre todos los juegos de pelea a panteon@clubnintendomx.com, con el asunto: "El Club de la Pelea", así o los podré ayudar y tal vez publicarlos. ¡Hasta el próximo *round*!

El control de LOS PROFESIONALES

Por AXY

¡En la mira!

¡Saludos, chavos! ¿Cómo han estado? Espero que bien, por mi parte me siento muy bien de volverlos a saludar y compartir un tema de interés para todos los jugadores. En esta ocasión quiero platicarles acerca de uno de mis géneros favoritos: los *shooters*, aunque no se vayan con la finta, esta dinámica clase de títulos comprende varios subgéneros y variantes. Así que pónganse cómodos, porque vamos a empezar a ver todo acerca de estos juegos sólo para los que realmente son rápidos con los botones.

Sangre fría
Para ser bueno en los *shooters* debes ser como **Dan Smith**, de **Killer 7**, quien no duda para nada al momento de jalar el gatillo.

Cuando los golpes no son suficientes...

En los videojuegos hay muchos géneros en donde el uso de armas de contacto y los puños son tus mejores aliados al momento de enfrentar a los enemigos y maleantes. No obstante, cuando un oponente es un helicóptero con metralletas de alto calibre, tu fuerza se reduce a nada; en esos momentos, una buen arma es la mejor herramienta para poner fuera de combate a todo aquel que trate de acabar contigo; así que no lo dudes, prepárate a jalar el gatillo y demostrar que donde pones el ojo pones la bala. En los *shooters* es importante tener en mente elementos que te darán la ventaja para salir con vida de un tiroteo, o bien de un duelo al estilo del Viejo Oeste, pero lo más importante es que este género es muy divertido y desafiante. Vamos a ver todo lo que nos ofrece.

© Capcom

¿Qué es un *shooter*?

Para comenzar, los *shooters* se pueden considerar como un subgénero de los juegos de acción, pero se distinguen porque, por lo general, su objetivo es poner a prueba la velocidad, reacción y habilidad de los jugadores. A pesar de que se deriva de un género más amplio, el estilo *shooter* incluye varios subgéneros que se enfocan en usar un arma que dispara para atacar y/o defenderse de sus enemigos, casi siempre una pistola o alguna otra de largo alcance (aunque hay todavía más variantes, que veremos más adelante). Puesto que las armas son el elemento clave, las municiones son comúnmente un recurso que da realismo al juego, mas no siempre se ve en todas las propuestas. Entonces, podemos definir básicamente a los *shooters* como un juego en donde el propósito es disparar a los oponentes e ir avanzando evitando que seamos eliminado en el camino.

En **RE: Umbrella Chronicles** encontrarás muchos enemigos mortales.

Contra es uno de los mejores ejemplos de este género.

Definiendo los *shooters*

Analicemos las características principales que distinguen a un *shooter*. Como les había comentado, algunos juegos que pertenecen a otro género pueden considerarse también como *shooters* debido a dichos elementos que se consideran esenciales.

Uso de armas

Como ya lo comentamos, lo predominante es que el protagonista de la historia use algún tipo de arma que dispare, aun si esto se refiere a una nave que lanza rayos láser, por ejemplo. De aquí parten las demás diferencias que sirven para catalogar a los *shooters* dentro de otros géneros, o bien definirlos como un *shooter* puro.

Perspectiva

Por lo general, el jugador tiene una perspectiva desde atrás de los ojos del personaje, como en los juegos de primera persona (*First-Person Shooter* o FPS), o bien desde una cámara que sigue al protagonista, lo cual se conoce como *shooter* en tercera persona. También hay con otros tipos de cámara, incluso con vista "por arriba" en juegos como **Arkista's Ring** o Robotron 2084.

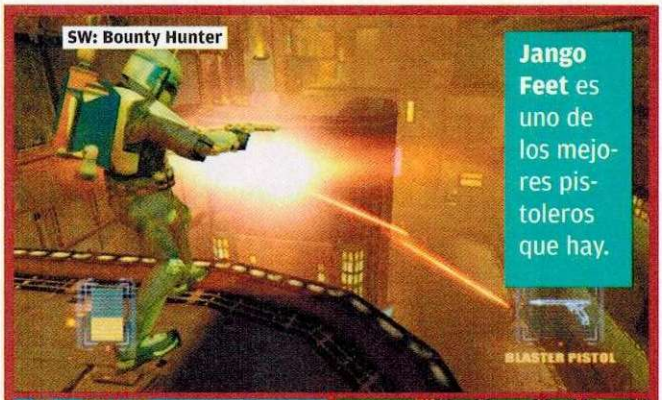
Uno o más personajes

A pesar de que los *shooters* ofrecen una aventura para un solo jugador, muchos de ellos dan la oportunidad a los jugadores de participar de manera cooperativa en las misiones; nuevamente pongamos el ejemplo de **Contra**. En algunos casos hay títulos en donde un personaje que sea controlado por el CPU puede auxiliar al jugador para pasar algunas escenas.

Realismo

Algunos *shooters* tienden a tener un alto nivel de realismo, para dar una experiencia más interactiva e intensificar la importancia del uso de las armas. En estos casos, las municiones son limitadas y depende de los jugadores saber emplearlas sabiamente. Ahora bien, en algunos casos el realismo tiene diferentes grados, que va desde armas con balas infinitas, como en el caso de la serie **Contra**, hasta total fantasía, donde se dispara magia, por ejemplo.

Fast Draw Showdown, un buen *shooter* clásico.



Jango Feet es uno de los mejores pistoleros que hay.

Multiplayer

Los *shooters* han evolucionado junto con la industria, y pronto se han convertido en un género perfecto para el modo de varios jugadores, ya sea en casa, o bien jugando en línea. Especialmente, los FPS se prestan mucho más para las competencias entre más de cuatro jugadores, en donde se encuentran armas de distintos tipos, trampas, escenarios 3D y mucho más. En varios juegos es posible elegir a tu combatiente, personalizarlo y definir las reglas de los encuentros y combates.

Dentro del género verás juegos de varios tipos, como el intrigante **Doom**, y el simple pero genial **Duck Hunt**.

Parte del *gameplay*

Algunos de los juegos cuya principal manera de atacar es por medio de un arma que dispare balas, proyectiles o similares, puede considerarse como un derivado de *shooter*, aunque todo lo demás indique que es un juego de acción, *Survival Horror* o de espionaje. Juegos como **Metal Gear Solid** o **Resident Evil** pueden definirse de esta manera debido a que disparar es el principal enfoque en el *gameplay*.

Subgéneros

Ya que hablamos de cómo distinguir un *shooter*, pasemos a los distintos tipos que hay. Muchas veces tenemos en mente que un juego de este género tiene que ser "de navecitas", o en esos donde le disparas a un blanco o diana. Pero realmente hay más variantes que se combinan con otros géneros para crear un subgénero. Vamos a ver con más detalle a qué me refiero.

Shoot 'em up

Ésta es la forma más básica y clásica que hay dentro de los *shooters* e, irónicamente, contiene variantes que también tienen sus nombres basados en su temática y *gameplay*. Este tipo presenta un modo de juego en 2D, como en los conocidos **Space Invaders**, **Galaga** y uno más reciente, **Ikaruga**. En algunos todo se lleva a cabo en la misma pantalla, mientras que en otros el fondo continuamente va avanzando "empujando" al protagonista hacia adelante; aunque esto no difiere si el *scroll* se mueve de izquierda a derecha o de abajo a arriba. Este tipo de juegos son común y coloquialmente conocidos por la mayoría como "de navecitas".

"En rieles"

Hay títulos que por su distintivo *gameplay* son conocidos como "en rieles", aunque no todos son exactamente *shooters*, como **Pokémon Snap**, en donde no disparas proyectiles, sino que tomas fotos. El término se refiere a que no tienes control libre sobre el movimiento del personaje, sino que la navegación dentro del escenario es automática, similar a la de un tren o un juego mecánico; siendo muy comunes los títulos en primera persona, como **The House of the Dead**. También hay algunos que llegan a tener una variante donde puedes explorar con la habilidad de regresar sobre el mismo camino, o bien tomar nuevas rutas, pero siempre sin dejar la red de rieles invisibles. Un ejemplo es el intrigante **Killer 7**, de GCN.

Run and gun

Dentro del subgénero *Shoot 'em up* hay uno de los más dinámicos tipos de juegos que enfatizan la acción e incluyen habilidades extras para los personajes, como correr, saltar, colgarse de algo, etcétera. Para explicarlo aún más fácilmente, me refiero al tipo de juegos como **Contra**, **Metal Slug** y **Cybernator**, en donde además de disparar tu camino hasta el final debes correr, saltar e inclusive usar vehículos para ganar.

Galería de tiro

Se llama así a los títulos en donde van apareciendo blancos, dianas, enemigos y demás elementos en pantalla, los cuales deben ser destruidos, derribados o eliminados usando una mira que indica en dónde debes disparar. Por lo general, en estos títulos es común el uso de una pistola de luz, aunque también es posible jugarlos con *Pad* y en ciertos casos con *mouse*. Pese a que los primeros juegos de este tipo por lo regular tenían perspectiva en primera persona, como **Fast Draw Showdown** (el cual además fue de los pocos juegos que usaron los Laserdisc), pronto aparecieron otros en tercera persona en donde veías desde atrás del personaje y tenías oportunidad de esquivar los disparos enemigos, como lo fue **Cabal**, o uno más reciente, **Zombie Panic in Wonderland**, de WiiWare.

Metal Gear Solid es en tercera persona.

Los *shooters* han sido parte primordial dentro de la industria. Hay de todos tipos y para todas las edades; usan diferentes medios para hacerlos más realistas, o bien presentarte aventuras en donde podrás vivir experiencias fantasiosas, aunque con disparos, claro está.

© Akaoni Studio

¡Dispara!

En los *shooters* es necesario que tomes en cuenta que todo enemigo tiene un punto débil. Trata de que sea el objetivo principal.

Pistolas de luz

Los *shooters* en los que se usan pistolas de luz han tenido mucha popularidad en las Arcadias, al igual que en las consolas caseras, y han existido desde la década de 1930. Ya sea con un rifle, revólver, o pistola futurista, los títulos en donde apuntas con un arma han sido del agrado aun de los jugadores casuales por su simplicidad y diversión. Curiosamente, las primeras armas "disparaban" un rayo de luz que golpeaba al objetivo; posteriormente, se usó este principio pero al revés, como pasó con el Zapper del NES. Muchos de estos juegos usan el método de "rieles", así liberan al jugador de preocuparse por caminar y se pueden enfocar en disparar a los objetivos. Algunos ejemplos son **Wild Gunman**, **Duck Hunt**, **House of the Dead** y **Resident Evil: The Umbrella Chronicles**, entre otros.

El **Jet Force Gemini** fue un *shooter* del Nintendo 64.

© Rare

Zombie Panic in W.

Killer 7

Super C

First Person Shooters

Éste es un subgénero de los *shooters* que ha tenido muchísima aceptación, especialmente para los modos *multiplayer* o juego masivo en línea. Por su naturaleza y *gameplay*, es muy común ver títulos de guerra o fantasía en donde empleas varias armas, como la serie **Doom**, **Medal of Honor**, **Time Splitters**, **GoldenEye 007**, **Call of Duty** y más. También hay algunos que incluyen peleas con armas de contacto, además de las que disparan, como los **Red Steel**.

TimeSplitters 2 es en primera persona.

Third Person Shooters

Estos otros se distinguen de los demás por el tipo de cámara que se utiliza, aunque para fines prácticos se definen mejor como otro género de acción, **Survival Horror**, etcétera. En esta clase de títulos puedes ir avanzando disparando armas, pero con la ventaja de que puedes ver los alrededores desde atrás del personaje, como en **Jet Force Gemini**, **Star Wars Bounty Hunter**, **Resident Evil** o **Metal Gear Solid**. En estos juegos también se emplean otras maneras de ataques y formas de defenderte, pero es predominante el uso de armamento y municiones limitadas.

Los *shooters* son uno de los géneros más populares desde los inicios de la industria, aunque estén, como les había comentado, "incluidos" dentro de otro tipo de juegos. Junto con los de peleas y los de carreras de autos, se podría decir que los *shooters* son de los favoritos de todos. Espero que les haya gustado El control de los profesionales de este mes; recuerden que nos pueden escribir a las direcciones de nuestra revista. ¡Hasta la próxima, sigan practicando!

SOCIO ÁGUILA
NO LO SUEÑES
¡VÍVELO!
CON SOCIO ÁGUILA TIENES LA OPORTUNIDAD DE CONOCER PERSONALMENTE A TUS ÍDOLOS
COMIDA
CON JUGADORES
FIRMA DE
AUTÓGRAFOS
ENTREVISTA
A TUS ÍDOLOS
BAJA A CANCHA
ESTADIO AZTECA
VISITA LOS
ENTRENAMIENTOS
Y MUCHOS BENEFICIOS MÁS ¡ÚSALOS!
DESDE
$299
AL AÑO
¡SI TODAVÍA NO ERES SOCIO ÁGUILA INSCRÍBETE YA!
Llama al 01800 836 2045
o en www.socioaguila.com.mx
VIVE EL AMÉRICA

EL OJO DEL CUERVO

Por Hugo Hernández

Videojuegos/cine: Las series de videojuegos también en televisión

Siempre vemos cómo se llevan las traslaciones o adaptaciones del cine a los videojuegos, de los videojuegos al cine, y lo mismo ocurre con los cómics, que ahora ven en ambos mercados un nicho importante para transmitir sus historias. Pero ¿qué hay de la televisión? En muchas ocasiones se logran mejores resultados en la pantalla chica, pero no siempre es así, por lo que pocas empresas de videojuegos se atreven a llevar sus mejores franquicias a la pantalla chica en modalidad de Acción Viva; es decir, con actores que encarnen a míticos seres que nosotros solemos controlar con los pulgares o a través de movimientos corporales. En su lugar, prefieren la animación, quizá para mantener la esencia de sus heroicos íconos de la cultura popular al conservar su apariencia y la facilidad que implica recrear esos mundos de fantasía.

© 2007 Midway.

© 2009 Midway.

Baraka, un rival peligroso

En esta edición de El Ojo del Cuervo tocaré el tema de una de las franquicias de videojuegos más populares en el ámbito de peleas y, de hecho, podría decirse que se encuentra dentro de los tres primeros lugares del *top of mind* de los jugadores... **Mortal Kombat**. Con su lanzamiento original en 1992, provocó un sinfín de reacciones por el grado de violencia, tanto así que fue uno de los causales para que se diera la ESRB: los juegos tenían que ser evaluados y calificados con una recomendación de edad para su uso.

El concepto era creativo e innovador en múltiples sentidos, lo posicionó como uno de los infaltables en las salas de Arcadias. Recordemos que hace una década era más común ver estos sitios que ahora, y los espacios eran bastante peleados por su diversidad. Pero tanto **Street Fighter II** como **Mortal Kombat** no podían faltar en ningún lugar.

Asimismo, otros medios, como cómics, revistas, juegos de rol y películas animadas y *Live Action*, surgían para expandir el legado del mundo de las sanguinarias peleas. Pero hay otro aspecto, el de las series de televisión, que se han hecho espacio en el gusto de los fans, y justo es de lo que hablaré a continuación.

La historia y concepto original de **Mortal Kombat** surgió de la mente de Ed Boon y John Tobias, y estuvo a cargo de la compañía Midway. De hecho, **Noob Saibot**, uno de los personajes que llegaron más tarde (**Mortal Kombat 2**), fue nombrado así en honor a los creadores; utilizaron sus apellidos pero invertidos. Este nuevo personaje es un ninja (parecido a **Sub Zero**) que controla las sombras.

La acción de **Mortal Kombat** llevada a la pantalla chica

A finales de los años 90 la compañía New Line Television nos presentó una serie basada en **Mortal Kombat**. Para aquel entonces mostraba un nivel de producción mediano y actores no tan conocidos, de entre los que más destacarían serían Kristana Loken, por su papel de **Terminatrix** (una de las más bellas y mortales enemigas en la historia de **Terminator**), que hiciera años más tarde, y Eva Mendes. El argumento principal se centró en las hazañas de **Kung Lao**, el antepasado de **Liu Kang**, que luchó desde el primer **Mortal Kombat**. Por supuesto, se trataba de una protosecuela de las películas y videojuegos, donde **Kung Lao** ganaba el torneo **Mortal Kombat** al derrotar a **Shang Tsung** y, por consiguiente, evitó que la Tierra fuera destruida, ¿pero por cuánto tiempo?

Así, **Lao** se dedica a entrenar a nuevos guerreros que sean el futuro de la salvación de nuestro mundo. Pero **Shang Tsung** también tiene sus planes y pretenderá evitar que los nuevos peleadores tengan éxito; se aliará con **Sub-Zero** y **Scorpion** para detenerlos. Un punto agradable es que se daba paso a más variedad de personajes, entre ellos **Taja**, **Ciro**, **Vorpax**, **Hanna**, entre otros. La serie no era mala, y de hecho pudo extenderse más, pero por cuestiones de presupuesto y negociaciones sólo quedó en una temporada de 22 capítulos que, por supuesto, llegaron a DVD, pero sólo se produjo la serie en la región original; es decir, no existe con subtítulos o idiomas adicionales.

Mortal Kombat Conquest (1998)

Actúan: Paolo Montalban (**Kung Lao**), Daniel Bernhardt (**Siro**) Kristanna Loken (**Taja**), Jeffrey Meek (**Rayden**) Bruce Locke (**Shang Tsung**), Chris Casamassa (**Scorpion**), J.J. Perry (**Sub-Zero**), Eva Mendes (**Hanna**).

La bella Kristanna Loken fue de las más aclamadas en la serie **MK Conquest**.

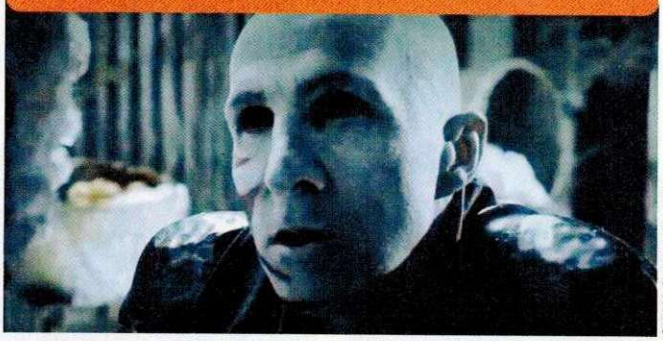
Rayden es uno de los personajes más recurrentes en **Mortal Kombat**.

Cada personaje tiene una historia específica que ha variado entre versiones de películas o videojuegos.

© 2009 Midway.

Mortal Kombat Legacy (2011)

Actúan: Michael Jai White (**Jackson "Jaxx" Briggs**), Jeri Rayan (**Sonya Blade**) Darren Shahlavi (**Kano**), Tahmoh Penikett (**Kurtis Stryker**) Ian Anthony Dale (**Scorpion**), Sam Tjhia (**Kitana**).



© 2009 Contradiction Films.

Una serie hecha para *web*

Kevin Tancharoen tuvo a bien realizar un cortometraje basado en **Mortal Kombat**, que se llamó **Mortal Kombat Rebirth**, con la finalidad de obtener presupuesto y el apoyo de Warner Bros. para producir una película completa que reinventara a la serie en cine, con un concepto más serio y oscuro, que sería un paso adelante en la producción o adaptación de videojuegos a cine.

En realidad, la primera impresión que me dio **Rebirth** fue simplemente de wow!... la ambientación adecuada y la producción bastante superior a muchas otras, con uso de actores funcionales y guión adaptado que explota muy bien el concepto. Actualmente, puedes ver este cortometraje en YouTube en calidad HD; créeme, no quedarás defraudado... como tampoco quedaron los de Warner, pues quizá no la convirtieron en película, pero sí en una *Web Serie* que se estrenó en abril y cuyos capítulos puedes ver a través del mismo portal de videos de manera gratuita, o en Machinima.com. **Mortal Kombat Rebirth** dio paso a **Legacy**; consiguió presupuesto para 10 episodios que se filmarán en Vancouver, Canadá. Aquí se describirán muchos acontecimientos previos al juego y las razones que llevaron a cada uno de los personajes a ingresar al torneo **Mortal Kombat**. La trama se desarrolla en **Deacon City**, un lugar que pareciera tierra de nadie, donde reina el crimen, la corrupción y el horror. Allí, **Jackson Briggs** es uno de los policías más capacitados, y tiene a su lado a **Sonya Blade** y a **Stryker**. Ellos entrarán en una guerra sin cuartel en contra de peligrosos criminales, como **Kano**, **Shang Tsung** y, por supuesto, **Shao Khan**.

En conclusión

Ambas series son buenas en general; sin embargo, **Legacy** (y por consiguiente **Rebirth**) son de lo mejor que hemos visto de videojuegos en Televisión, y lo mejor es que está disponible gratuitamente en Internet. En cuanto la veas, notarás el nivel de producción, lo bien realizado del guión y la caracterización adecuada, sin llegar a exageraciones. Cada capítulo dura aproximadamente 10 minutos, y conforme avanza la trama se vuelve más y más reveladora; esperamos un desenlace conciso y nada menos que espectacular. Sería bueno que más compañías se animaran a hacer este tipo de series, pues es una alternativa muy interesante para salir de la cotidianidad de la animación.

En la próxima edición de El Ojo del Cuervo seguiremos con la series de televisión. Hablaremos de **XIII**, una historia francesa, de Ubisoft, que llegó a los videojuegos para Nintendo GameCube y que ahora está siendo producida como una historia de acción, espionaje y conflictos políticos que darán de que hablar. También de la *Web Serie* **Assassins Creed** que, aunque bastante corta, es digna de comentarse y, más aún, de verse. ¡No se lo pierdan!

¡Esto es todo por ahora, cuatachos! Espero que se hayan divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. No se olviden de echar un ojo al blog, página de internet, foros y, por supuesto, a nuestro Twitter (@revistaCN). Si tienen dudas, sugerencias o preguntas, envíenmelas por correo electrónico a hugo@clubnintendomx.com. Si lo prefieren, vía correo tradicional a la dirección: Av. Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, c.p. 01210, del. Álvaro Obregón, México, DF. ¡Hasta la próxima!

FINALES

Hemos preparado una nueva sección que esperamos disfrutes. Está dedicada a los mensajes que nos dejan los juegos al terminarlos.

Siempre que comenzamos una nueva aventura en algún juego algo de lo primero que llega a nuestra mente es cómo será el final, si largo, gracioso, profundo, malo. En fin, son muchas las ocasiones en que la secuencia antes de los créditos nos ha mantenido por horas meditando, sonriendo e incluso llorando. Por eso, en esta ocasión hemos decidido hacer este especial con los finales de varios juegos, así que prepárate para disfrutarlo. Antes debemos advertirte que si no has terminado alguna de estas obras, será mejor que no leas el artículo, para que no pierda sorpresa lo que te aguarda al final.

Cada pequeña batalla que superas marca tu destino. Eso es lo importante de esta gran obra.

The Legend of Zelda: The Wind Waker

Nintendo GameCube

Considerado por muchos el mejor juego de la década pasada, **Wind Waker** es una obra maestra de Shigeru Miyamoto; nos lleva a un mundo lleno de color, como jamás hubiéramos imaginado antes, sólo posible en una consola de Nintendo. Son muchos los momentos de impacto a lo largo de la historia de este título, como cuando nos enteramos de que **Tetra**, la pirata rebelde, es en realidad la **Princesa Zelda**. Pero el final se lleva verdaderamente las palmas como uno de los más emotivos de la serie.

Todo comienza cuando enfrentamos a **Ganon** en una plataforma en el fondo del mar. La situación parece perdida, el pequeño **Link** no es lo suficientemente fuerte para derrotar al malvado; sin embargo, **Zelda** se une al joven en su batalla, y gracias a su arco logran emparejar el enfrentamiento con el temible rey.

"Aquel que la toque tendrá su deseo garantizado (Trifuerza). Esto es lo que quieres decir, ¿no es así, **Ganondorf**?"

Rey de Hyrule

Cuando todo parece perdido, siempre hay que buscar un último rayo de luz que nos dé la fuerza necesaria para seguir de pie.

"Esa tierra ya no será más Hyrule... De ahora en adelante será su tierra... diseminé las semillas del futuro."

Rey de Hyrule

Ganon, al darse cuenta de que **Zelda** está volviéndose un dolor de cabeza, se enfoca en ella y la deja inconsciente luego de un golpe, que no sólo impactó a la princesa, sino también en el orgullo de **Link**, que como nunca antes toma la Master Sword y enfrenta a su enemigo con valor y coraje. Tras varios minutos, por fin el héroe del viento logra derrotar a **Ganon** clavando su espada justo en la frente del hechicero.

Lo que ocurre a continuación es simplemente increíble, el pequeño barco que nos permitía viajar por el mar se transforma ni más ni menos que en el rey de Hyrule. Nos explica que lo que ahora conocemos como Outset Island fue alguna vez su reino; es decir, Hyrule, territorio que ahora se encuentra bajo el agua. Después de escuchar esta emotiva historia, **Zelda** y **Link** saben que es momento de regresar a la superficie; comienzan a subir mientras sonríen al darse cuenta de que todo va de maravilla... Pero justo en ese instante miran que el rey no se mueve, **Link** estira su mano para pedirle que los acompañe, pero él se niega. No toma la mano del joven héroe porque sabe que esa tierra ya no le pertenece, ahora es de ellos.

Link y **Zelda** llegan a la superficie, donde los esperan sus amigos, para continuar sus vidas con el destino que ellos mismos se han ganado, con el futuro que construirán día a día. Sin duda, un final memorable, de los mejores que hemos presenciado en toda esta legendaria serie.

No importa cuán grande sea tu enemigo. Si lo enfrentas con valor y decisión, podrás salir con la victoria, así que jamás sientas temor.

Star Fox 64 - Star Fox Assault

Nintendo 64 - Nintendo GameCube

Sin duda, una de las mejores series de Nintendo. **Star Fox** nos ha regalado finales verdaderamente memorables, como es el caso de los dos que vamos a comentarles. Iniciemos con **Star Fox 64**. **Andross** está a punto de conquistar el sistema Lylat, pero no contaba con que el escuadrón comandado por **Fox McCloud** lo buscaba para detener sus planes.

Ésta es una de las escenas más impactantes de toda la aventura que se vive en el espacio.

Tras una gran batalla contra el equipo **Star Wolf** (mercenarios contratados por **Andross** para impedir que **Fox** y compañía lo encuentren), **McCloud** decide seguir sólo a la base enemiga. Se despide de **Peppy**, **Falco** y **Slippy** y busca propiciar el enfrentamiento con el asesino de su padre, **James McCloud**.

Andross usa cualquier cantidad de transformaciones y trucos para impedir su caída, pero **Fox** es demasiado para él. Sólo hay una manera de ponerle un alto, y es que estallen los dos, por lo que se autodestruye. **Fox** grita, desesperado; parece que es el final... Pero de pronto se escucha una voz, se trata de **James McCloud**, padre de **Fox**, quien lo anima y guía en medio de la destrucción hasta encontrar la salida. Justo en ese momento desaparece, todo el equipo está feliz al ver a su líder con vida, pero él tiene ahora una duda en su corazón: ¿era realmente su padre? ¿Sigue vivo, o se trata de su espíritu? Nadie lo sabe.

"Jamás te rindas, hijo mío. Te has vuelvo muy fuerte, **Fox**."
James McCloud

Después de salvar el universo, la recompensa no tarda en llegar. El equipo es recibido con los mayores honores en Corneria.

Cuando Nintendo se unió a Namco para la realización de **Star Fox Assault**, no faltaron los comentarios que afirmaban que sería uno de los peores juegos de la serie, que era un error dicha alianza. Tiempo después, tuvieron que callar: nos encontrábamos ante una obra magnífica.

Para la historia de este juego, **Andross** queda fuera como enemigo final; ahora, la trama gira en torno a los **Apparoids**, parásitos del espacio que contaminan todo lo que tocan, incluso la nave del **General Pepper**, a quien **Fox** debe enfrentar en una de las escenas más dramáticas que se recuerden. Pero el impacto no termina ahí, ya que minutos después llega el escuadrón **Star Wolf**... pero no para atacarlos, sino para ayudarlos en contra de estas criaturas. Un momento por demás emotivo.

"Cuando llegue el momento, no dudes, sólo actúa, **Fox**."
Wolf O´Donell

Al final, en la base donde se encuentran los **Apparoids**, un campo de fuerza no permite que el equipo **Star Fox** y **Star Wolf** entren. Toda esperanza parece perdida, pero de pronto llega **Peppy** en el **Great Fox**... cubierto por esta plaga. La nave legendaria del equipo está a punto de ser destruida por completo, pero antes de que ocurra, **Peppy** decide estrellar la nave en la base, para dar una última esperanza a sus amigos.

El *shock* es fuerte, no sólo para los personajes, sino también para el jugador. **Fox**, aún conmocionado, grita a su equipo, los hace valorar el sacrificio de **Peppy** y siguen adelante para combatir al enemigo, pero todavía no termina el trago amargo, porque **Wolf** debe quedarse atrás ofreciendo otro sacrificio para que **Fox** llegue a tiempo con los **Apparoids**. Es una historia estupenda, digna de la saga; esperemos que pronto nos brinde otro capítulo tan memorable.

Tanto **Star Fox 64** como **Assault** son títulos que debes conocer. No dudes en obtenerlos, si tienes oportunidad.

© Nintendo/ Namco

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

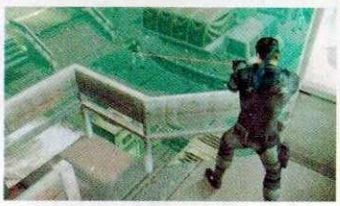
Nintendo GameCube

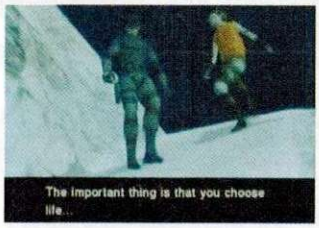
La máxima obra de Hideo Kojima llegó como *remake* al Nintendo GameCube en 2003. Realmente, nos faltarían adjetivos para hablar de lo maravilloso que es el argumento de **Metal Gear**; a cada paso nos dejaba grandes lecciones de vida, pero ninguna como el final que, en una palabra, es sublime.

Después de escapar junto con **Meryl** de la base terrorista, ambos protagonistas caminan por la nieve, mientras meditan acerca de la vida, de los conflictos, de los problemas que tiene el humano, y de cómo estos no deben afectar el disfrute de estar vivos. Nos recuerdan que lo más importante para ser felices se encuentra en los pequeños detalles, en un cielo estrellado, en la primavera, en una mirada. Esos son motivos suficientes para estar felices, para saber que la vida es mucho más que una guerra, que acumular pertenencias.

Al final del diálogo entre **Solid Snake** y **Meryl**, el primero dice que tiene que buscar un nuevo camino, una nueva razón para vivir, haciendo referencia a que lo ha encontrado en su compañera. Ella pregunta que si la encontrará, **Snake** responde que así será. Al final, una frase nos dice de manera clara lo que Kojima quiso transmitir con su obra: "Vamos, disfrutemos la vida".

Pocos juegos como éste te brindan tantas experiencias y tan diversas.





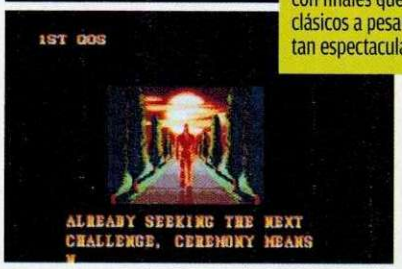
Ahí termina la historia, pero no el mensaje de Hideo. Los créditos corren mientras suena una verdadera joya, **The Best is Yet to come** (Lo mejor está aún por venir), un tema mágico, mientras de fondo se pueden apreciar bosques, glaciares, animales salvajes... Nos hacen ver lo que vale la pena de la vida, lo que podemos gozar, en lugar de quejarnos o dejarnos agobiar por los problemas. Si no lo has jugado, no pierdas más tiempo; es de los mejores títulos de todos los tiempos, que obligatoriamente debe conocer cualquiera que se diga videojugador.

"Por fin he comprendido el verdadero significado de la vida. Gracias, Snake."

Meryl

"¿Recuerdas cuando pequeñas cosas te hacían feliz?"

The Best is Yet to Come (Metal Gear Solid).



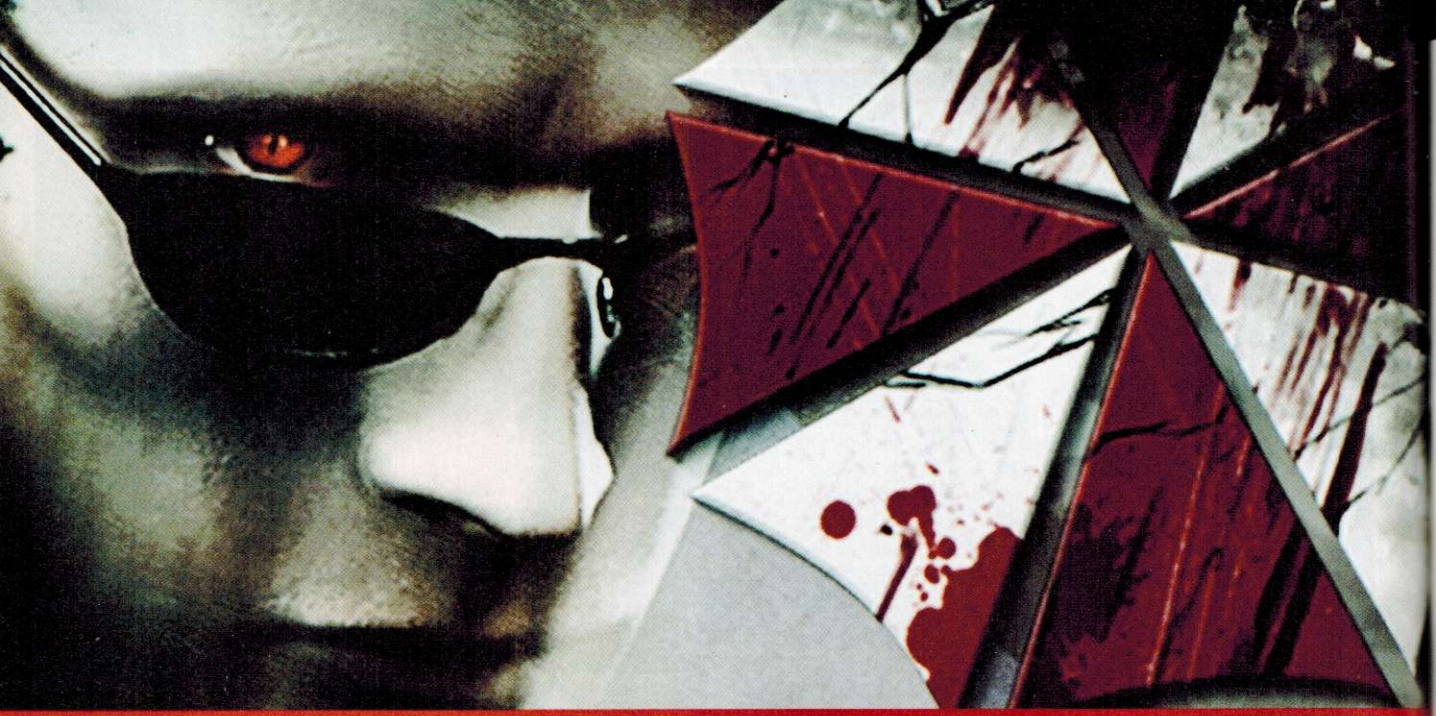
Dos grandes juegos de pelea con finales que se volvieron clásicos a pesar de que no son tan espectaculares.

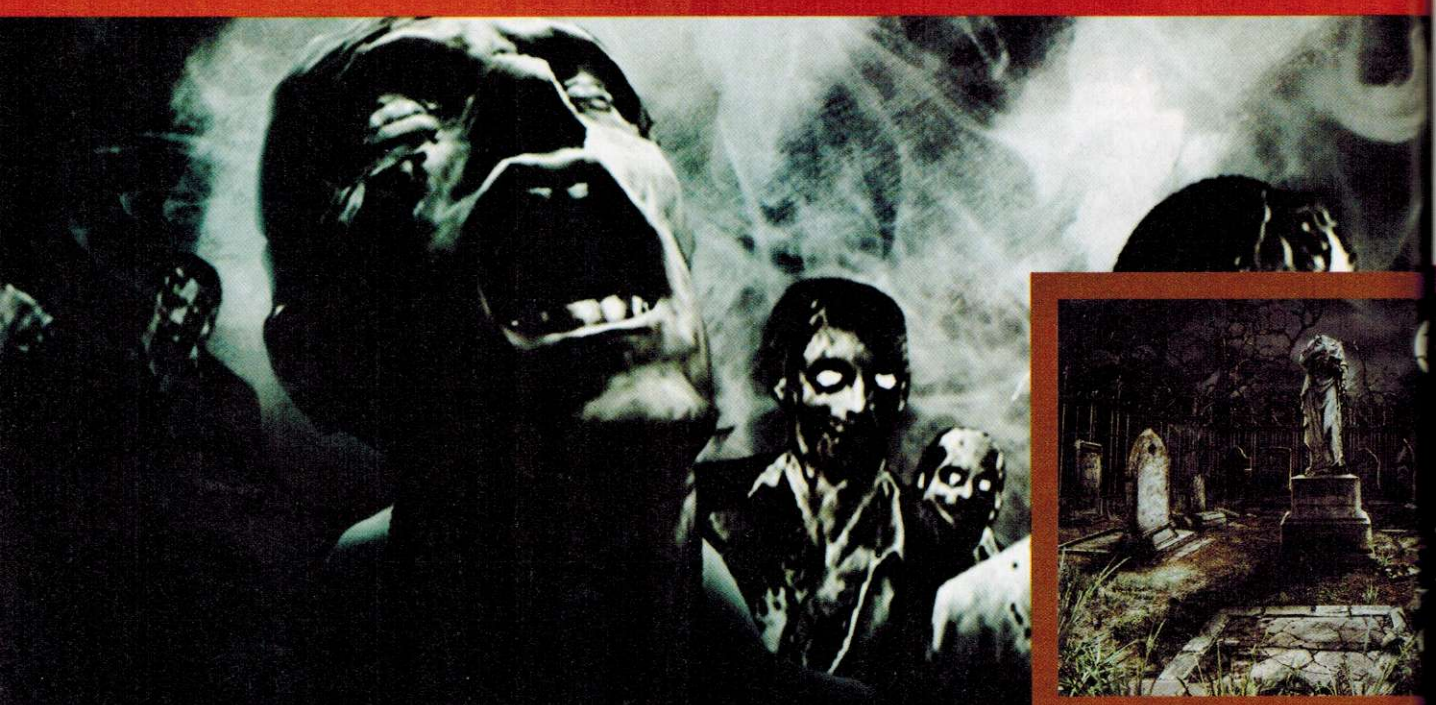
Un final que, sin mucho ruido, se ha vuelto un verdadero clásico, es el de **Ryu**, en **Street Fighter II**. Al ganar el torneo, venciendo a **M.Bison**, no asiste a la ceremonia de triunfadores, pues no tiene ningún significado para él. Sólo se ve una imagen en la que va caminando, buscando su verdadero destino; tiene muy claro que eso es algo más que ganar un torneo. Para **Ryu**, la pelea lo es todo.

En **The King of fighters '97**, pueden apreciarse varios finales especiales dependiendo de los personajes que seleccionemos. Ninguno es tan emotivo y emocionante como el que disfrutamos al elegir a **Chizuru**, **Kyo** y **Iori**. Al enfrentar la reencarnación de **Orochi**, quien por cierto se trata de **Chris**, **Iori** debe sujetar al poderoso enemigo por la espalda, mientras **Kyo** golpea a ambos provocando una explosión que en el momento se creyó que había terminado con los tres. Pero **Yagami**, **Kagura** y **Kusanagi** salieron vivos, sólo tenían unos cuantos golpes no tan graves.

Esperamos que te haya agradado esta nueva sección donde compartiremos contigo varios finales, algunos memorables y otros no tanto, pero que de alguna manera ya son parte de la industria y de nuestra memoria. Si tienes alguna sugerencia, no dudes en escribirnos a la dirección de la revista, para que pronto veas en estas páginas ese final que te provocó un nudo en la garganta, o bien que te hizo aventar el juego por la ventana.

Resident Evil 15 aniversario





Solo las grandes franquicias se mantienen en la cima

Muchos son los videojuegos que salen año con año, pero gran parte de ellos solo consiguen un punto mediático en el que se llevan el reconocimiento, y más adelante ya no trascienden. Por supuesto, recientemente vimos que tanto las compañías como los medios y los fans hemos celebrado los 25 años de **Super Mario Bros.**, de la consola Nintendo Entertainment System y de **The Legend of Zelda**; SEGA también celebra los 20 años de **Sonic**, su mascota oficial, y Eidos hará lo propio con la bella **Lara Croft** ya que próximamente será quinceañera, sin mencionar que **Mega Man Battle Network** festejó su 10 aniversario. Ahora cederemos el siguiente espacio para una de las franquicias más conocidas entre los jugadores, la cual ha cosechado éxitos con casi cada uno de sus títulos y que tuvo su origen en 1996: **Resident Evil**.

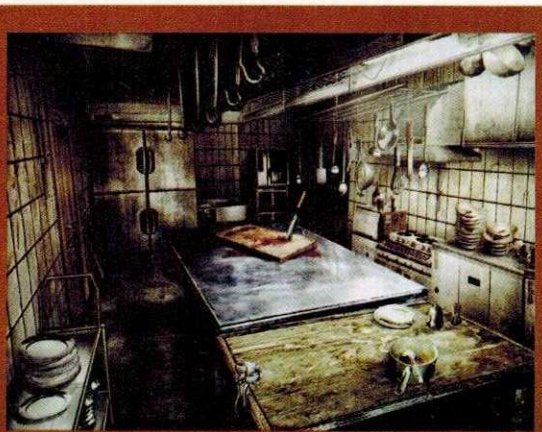
Con estas fotos vemos lo que vendrá próximamente para el Nintendo 3DS y claramente se aprecia que la calidad visual se incrementó exponensialente.

¿Cómo se volvió tan popular?

Creado para Capcom por Shinji Mikami, **Resident Evil** se convirtió en un *hit* inmediato para ambos, pero mayormente para Mikami pues aunque sus anteriores trabajos le abrieron puertas (**Who Framed Rogger Rabbit?**, **Aladdin** y hasta **Goof Troop**), no había encontrado ese proyecto que lo llevara a las marquesinas... Hasta que tuvo la idea de un virus experimental, que mutaría y reanimaría a los muertos, desarrollado por una siniestra compañía llamada **Umbrella**, que se esparce por los interiores de los laboratorios y, posteriormente, a los alrededores de un pintoresco lugar llamado **Raccoon City**.

La idea central era buena, pero faltaba aderezarla con lo que los jugadores queríamos y poco se tenía: un despliegue de historia atractiva tanto en lo visual como en lo auditivo, así como héroes y personajes de soporte diseñados con características sólidas y argumentos sustentables para dar pie a una historia en expansión. Es decir, protagonistas con carácter y personalidad e, incluso, con un rostro real que posteriormente se transformaría en polígonos para dar inicio a la terrorífica aventura a través de los fríos rincones de una lúgubre mansión, La Mansión Spencer. Allí es donde inicia el horror.

© 1996-2011 Capcom.



Resident Evil, remasterizado en GCN

El juego original era escalofriante a pesar de lo limitado de su tecnología. Pero cuando hicieron el *remake* para Nintendo GameCube, todo se volvió más tétrico, realista y, sobre todo, espectacular.

El festejo de los 10 años

Para el décimo aniversario, Capcom lanzó para NDS un nuevo *remake* que usó el *Stylus*.

Poniendo las ideas en contexo

Si nos situamos en 1996, ya habíamos visto una diversidad de títulos de horror, como **Alone in the Dark** y aquel nombrado pero poco conocido **Sweet Home** (también de Capcom y que sólo salió en Japón). No obstante, la tecnología no había sido tanta como para realmente impactar, y con **RE** desde el video de introducción en donde aparecían actores como Scott McCulloch (**Chris Redfield**), Una Kavanagh (**Jill Valentine**), Barry Gjede (**Barry Burton**), Lynn Harrys (**Rebecca Chambers**), nos situó en una atmósfera real de suspenso, incertidumbre y, sobre todo, de adrenalina al máximo al ver cómo una serie de perros salvajes te conducían directo a una trampa mortal: el lugar que pronto descubriríamos como un foco de infección del T-Virus y de donde surgirían nuestras pesadillas más macabras.

15 años de luchar contra zombis

Con múltiples entregas, la franquicia de **Resident Evil** ha vendido más de 40 millones de copias alrededor del mundo, y de seguro tú tienes alguno en tu colección, o por lo menos lo tuviste o has jugado. Además, el concepto brincó las fronteras de los videojuegos para transportarse a las novelas, películas, cómics y todo tipo de parafernalia que incluso puedes encontrar a la venta en la página de internet de Capcom.

Resident Evil se ha convertido en todo un acontecimiento al que sólo algunas historias pueden llegar a ser y mantenerse. Claro ejemplo de su popularidad la vimos reflejada en su versión de décimo aniversario para Nintendo DS **Resident Evil Deadly Silence**, que ofrecía una versión reeditada para el portátil con nuevos elementos de juego. También vimos un *remake* para Nintendo GameCube en el cual Capcom remasterizó los escenarios para que lucieran sorprendentes y disfrutáramos la misma aventura como si fuera la primera ocasión que sucedía ante nuestros ojos.

En **Resident Evil Code Veronica** se describía una historia más elaborada y aún contaba con zombis típicos.

Leon S. Kennedy, junto a **Claire Redfield**, son de los personajes más entrañables de la serie y se han encontrado no sólo en los videojuegos, sino que también en la película de animación **Resident Evil Degenerations**, un filme de larga duración que posteriormente se adaptó a videojuego para dispositivos móviles.

© 2010 Capcom.

La historia

Como mencionamos antes, todo se centra en una compañía de nombre Umbrella que, entre sus muchas actividades, se dedicaba a generar armas biológicas o el soldado perfecto, que ha sido todo un hito en los sueños de dominación global. Una de las rutas para conseguirlo era a través de un virus conocido como Progenitor, que sería sucedido por el T-Virus, G-Virus o por el de Las Plagas. Entre los pilares de este proyecto se encontraban **Loud Ozwell Spencer** y **Alexander Ashford**.

El secreto de Umbrella se descubrió luego de que numerosos acontecimientos inexplicables ocurrieron en **Raccoon City**. Varias personas se habían encontrado sin vida y mostraban marcas peculiares, como si animales salvajes los hubieran atacado o devorado. El problema se había salido de control y había superado las fuerzas policiacas locales; por eso se tuvo que recurrir a un escuadrón élite, la división Bravo de los S.T.A.R.S (Special Tactics and Rescue Service, por sus siglas en inglés). Ellos se dirigían al punto de investigación, las montañas Arklay, cuando misteriosamente se perdió la comunicación con ellos. Más adelante, a través del surgimiento de **Resident Evil 0** conoceríamos los detalles; además de un nuevo protagonista, **Billy Coen**, un ex Marino que se volvería aliado de **Rebecca Chambers** durante una exhaustiva lucha contra criaturas inimaginables, siendo el preámbulo de lo que acontecería en la Mansión Spencer con el Alpha Team.

Luego del éxito del primer **RE**, Capcom tuvo a bien crear otro título (**Resident Evil 0**) que describía lo que ocurrió con el equipo Bravo.

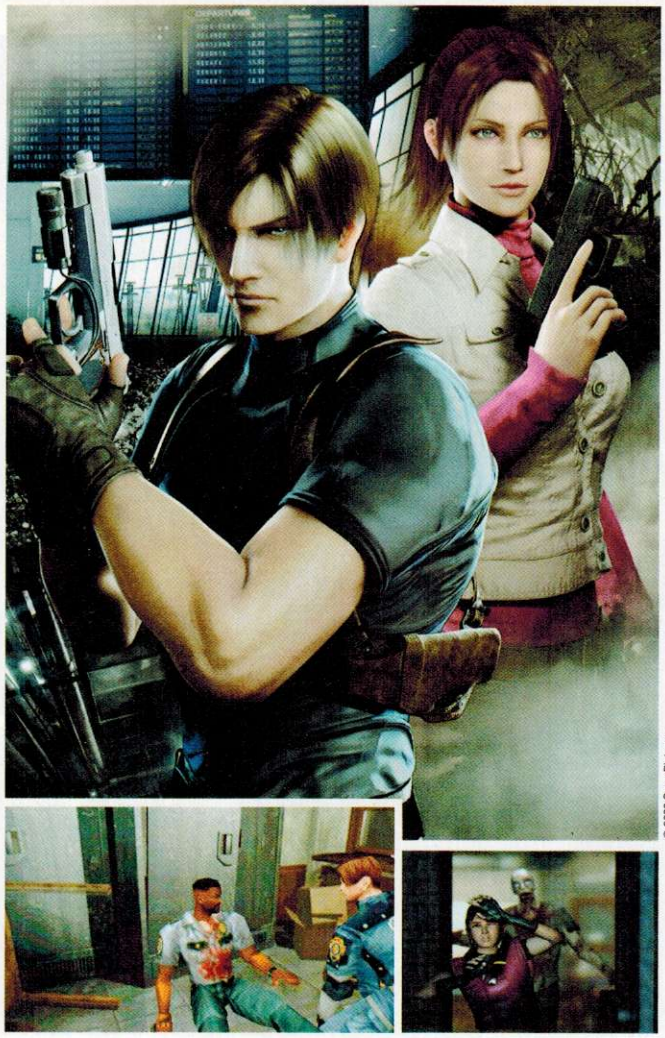
Como no se obtenían señales de los elementos del equipo Bravo, inmediatamente se mandó al escuadrón Alpha, cuyo entrenamiento era notablemente superior. Así, un segundo comando de S.T.A.R.S. fue enviado, pero su suerte no sería tan diferente. Al final del día y luego de persecuciones, sustos mortales y ataques de todo tipo de criaturas, **Chris**, **Jill**, **Barry**, **Rebecca** y **Albert** fueron de los pocos que pudieron escapar de las garras del *Bioweapon* conocido como **Tyrant**, para esparcir su historia y hacer alianzas para buscar la extinción de Umbrella y de la fuerza zombi que cada vez ganaba más territorio y poder.

Los elementos de interacción con el escenario y sonidos eran parte de la ambientación junto con los diálogos; además de la música, que enfatizaba los momentos de cada escena. ¿Recuerdas la pieza de piano que se escucha al descubrir un pasaje oculto en un librero? Era **Moonlight**, sonata de Ludwig van Beethoven.

Leon y **Claire** se unen a la cruzada antizombi

Los juegos contaban con recompensas que hacían que volvieras a participar en la aventura utilizando otro personaje para ver los elementos que te perdiste al elegir un camino. Y se repitió en la secuela que, por cierto, fue uno de los mayores logros al adaptarse al Nintendo 64; conservaba prácticamente todos los videos y escenas, aunque de forma comprimida para que pudieran ajustarse a los requisitos y posibilidades del cartucho.

En **Resident Evil 2** el virus ya se había esparcido notablemente y estaban lejos de contenerlo. Así, dos nuevos reclutas entrarían a cuadro: **Leon S. Kennedy** y **Claire Redfield**. El primero, un policía novato que no sabía a lo que se enfrentaría pero que inmediatamente tomaría la actitud correcta para enfrentar el horror; la segunda, una chica que estaba en busca de su hermano, **Chris** (de los S.T.A.R.S.), y que hallaría en **Leon** el apoyo adecuado para soportar esta misión. Ambos tomarían caminos separados, para abarcar un radio más amplio de investigación, y descubrirían que ahora la evolución del virus lleva el nombre clave "G", desarrollado por **William Birkin**. Durante la misión, ambos consiguen información vital, al igual que apoyo de otros personajes, como **Ada Wong** y **Sherryl Birkin**, y al final logran dar otro duro golpe a los planes de Umbrella y, por supuesto, a los de **Albert Wesker**.



© 2008 Sony Pictures.

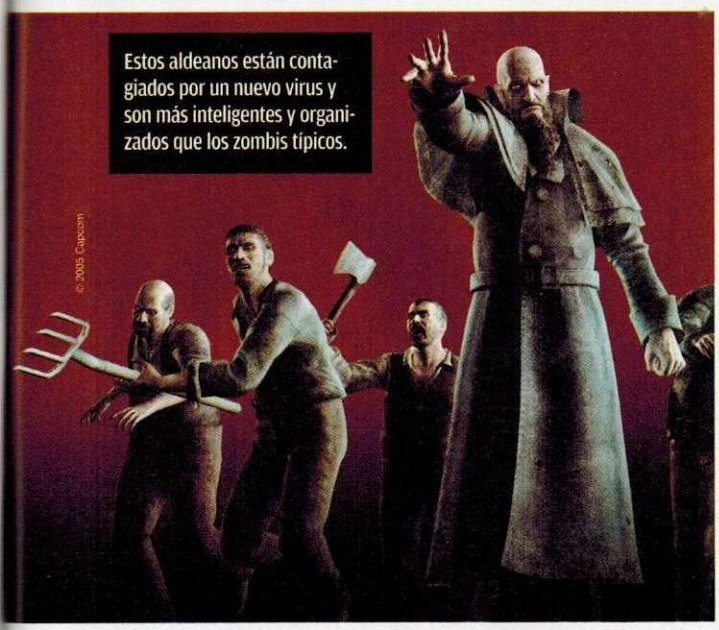
Nuevo destino: Antártica

Claire Redfield vuelve a dar señales de vida, pero dentro de una prisión militar en una isla remota. Antes de que la capturaran había buscado por Europa; obtuvo pistas, pero nada en concreto. **Claire** logra escapar de la cárcel y se enfrenta a sinnúmero de peligros, nuevas amenazas que incluyen no sólo zombis, sino también nuevas armas biológicas bastante más agresivas que las vistas en Raccoon. Conoce a **Steve Burnside**, otro prisionero que se volvería de gran utilidad para esta cruzada. Juntos enfrentan las trampas de la familia Ashford. Aquí se da pie a la información sobre la desaparición de los **Ashford**, qué pasó con ellos y en qué se han convertido. Otro punto de la historia es que vuelve a aparecer **Chris**, quien consigue un enfrentamiento con un viejo conocido... **Albert Wesker**.

El de lentes oscuros ganó poderes sobrehumanos y confiesa que hay una compañía que sería la competencia de Umbrella en el desarrollo de armas biológicas y a la cual le ha vendido prácticamente su alma. Los hermanos logran reunirse y para escapar deben enfrentar a **Alexia** en su forma evolucionada, difícil, muy difícil; sin embargo, logran aniquilarla y hacer explotar las instalaciones... Pero ahora el conocimiento de una nueva compañía amenazante está rondando la mente de los **Redfield**... por lo que no habrá momento para descansar.

El horror vuelve a caminar por la ciudad

Pero no todo estaba acabado, pues más adelante, en **Resident Evil 3**, se describiría cómo **Jill Valentine** se ve inmersa nuevamente en la pesadilla, cuando todos creían que la situación había vuelto a la normalidad. Los sobrevivientes de este caos continuaron con la investigación incluso en Europa; sin embargo, la quietud que aparentemente volvía a relucir en Raccoon se vería mermada por nuevos acontecimientos... horror, aniquilación y un ambiente siniestro volvía a impregnar el aire de la ciudad. **Jill** se ve forzada a regresar para descubrir que Umbrella no fue destruida, al contrario, está implementando nuevas armas biológicas, como el **Nemesis**. La lucha no fue sencilla, y en esta ocasión la bella heroína no tenía un aliado predeterminado, por lo que debía resolver todo el conflicto ella misma, aunque encontró apoyo en **Carlos Oliviera** y **Brad Vickers**. Durante una sanguinaria lucha contra **Nemesis**, **Jill** queda malherida y... contaminada. En ese contexto, **Carlos** debe buscar la cura, entregarla a **Jill** y huir en un helicóptero antes de que un misil borre del mapa a Raccoon para eliminar de una vez por todas el problema zombi.



Estos aldeanos están contagiados por un nuevo virus y son más inteligentes y organizados que los zombis típicos.

¡Ahí vienen Las Plagas!

Los años han pasado, pero la paz sigue siendo un sueño efímero en el universo de **Resident Evil**. **Ashley Graham**, la hija del presidente de EEUU, ha sido secuestrada y llevada a una villa europea. Para la misión de rescate es asignado un elemento que ya había estado en situaciones hostiles de tal magnitud, **Leon S. Kennedy**. Él llega al lugar donde se recibieron las últimas notificaciones para encontrar ahora a seres infectados con otro tipo de virus (Las Plagas), que lo reciben como si fueran muchedumbre enardecida, tal como si persiguieran al monstruo **Frankenstein**.

El modo de combate evolucionó, también la perspectiva, la idea... el concepto. Ya vemos enemigos seudointeligentes, unos que parecen **Leatherface**, con todo y sierra eléctrica, y otros Trolls gigantescos, como si se hubieran escapado de la película **El Señor de los Anillos** o, en su defecto, **Harry Potter**, al menos por el aspecto. El pueblo está controlado por Las Plagas y por una serie de villanos, entre ellos **Bitores Méndez**, jefe del pueblo, y **Osmund Saddler**, líder de la secta los Iluminados, quien infectó a **Ashley** para pedir una obscena cantidad de dinero al gobierno de EEUU si querían volver a verla. Otro de los enemigos es **Ramón Salazar**, un diminuto villano que es el brazo derecho de **Saddler**. **Leon** y **Ashley** se adentran en la fortaleza de este misterioso culto, apoyados por **Luis Sera** y por la ahora más bella **Ada Wong**.

Luego de enfrentar varios retos, eliminar a múltiples plagas y vencer a los jefes y líderes del culto, así como de patearle el trasero a un antiguo compañero llamado **Krauser**, la pareja sale de la fortaleza, pero **Saddler** trata de evitarlo ya convertido en una criatura espeluznante. Al vencerlo, los héroes logran escapar, pero en el camino se encuentran de nuevo a **Ada**, quien les arrebata la muestra de Las Plagas, completando así su misión.

En Resident Evil 4 cambió casi en su totalidad el estilo de juego, la ambientación y concepto. Los fans convirtieron el resultado en un éxito.

Más allá del bien y el mal

En la quinta entrega, Capcom exploró un terreno que seguía la línea de **Resident Evil 4** en el concepto del juego y su modalidad de *gameplay*; tenía como protagonista a **Chris Redfield**, y a un personaje de apoyo, **Sheva Alomar**. Por supuesto, también se apreciaban a otros clásicos, como **Jill Valentine** y **Albert Wesker**. El objetivo era claro, detener una nueva amenaza en África, que ha surgido luego de que Umbrella se desmantelara y fuerzas terroristas continuaran con su trabajo al esparcir un poderoso virus en dicha región del mundo. Este título es de los pocos que no ha llegado a Nintendo, al menos no aún (¿tal vez un *remake* para la próxima consola casera de Nintendo? Sería interesante, ¿no lo crees?). Pero lo que sí es seguro es que **Resident Evil Revelations** llega como una continuación directa de **RE5** al Nintendo 3DS, y por lo que hemos podido ver en los avances pinta para convertirse en el mejor de los títulos que hayan aparecido en portátil. Por supuesto, **Revelations** entra como parte del 15 aniversario de **Resident Evil**, pero no lo veremos sino hasta 2012 -según se ha comentado-.

Visualmente, **Resident Evil Revelations** es el mejor título de la serie, y llegará en 2012 para el N3DS.

Por lo pronto, **Resident Evil The Mercenaries** es el título más próximo en aparecer en Nintendo 3DS. Se trata de una versión extendida y mejorada del minijuego que se incluyó en **RE4**; sin embargo, por la popularidad del concepto, ahora ya lo tendremos en un título independiente. Lo mismo ocurrió con **Four Swords de The Legend of Zelda**, que se incluyó primero como un *bonus* del *remake* de **A Link to the Past** y que posteriormente lograría la titularidad en una edición para GameCube. **The Mercenaries** es un juego de acción constante en el que tendrás un tiempo límite para aniquilar a cuantos enemigos tengas al paso. Por supuesto, contará con conexión Wi-Fi para un modo cooperativo y una decente cantidad de modos de juego que harán valer cada centavo que inviertas en él.

En conclusión, **Resident Evil** es una de las sagas que más expectativas han provocado; su temática, aunque no novedosa, nos ha envuelto en grandes aventuras a lo largo de 15 años y seguramente lo hará por mucho tiempo más en las nuevas plataformas de Nintendo. Además, está en puerta una nueva película de la que, en su momento, te platicaremos a detalle. Mientras tanto, mantente pendiente porque en el 3DS habrá mucha actividad de criaturas y armas biológicas, así que nuestros héroes principales seguirán en acción.

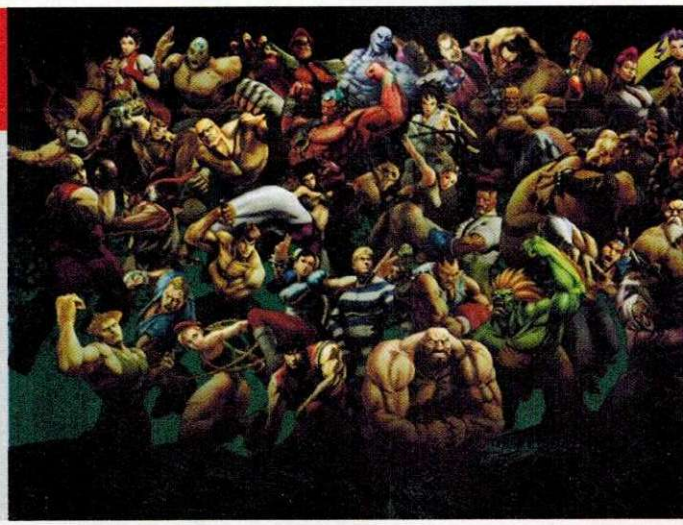
JUNIO 2011

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
	1	2	1	2	3	4	5	6	7 Conferencia de prensa de Nintendo en el E3 2011.	8 Electronic Entertainment Expo 2011. Los Angeles, California.	9 Electronic Entertainment Expo 2011. Los Angeles, California.	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30									

Evolución STREET FIGHTER

FIGHT!

Los juegos de peleas han sido una parte muy importante en la industria de los videojuegos por ser competitivos, divertidos y emocionantes. Desde sus inicios hemos visto muchísimas franquicias y exponentes del género; algunos se han olvidado casi por completo, mientras que otros se han convertido en verdaderas instituciones, que casi todos los jugadores -y no jugadores- conocen y prefieren. Una de las series más populares y a la que se deben los estándares básicos de las peleas callejeras modernas es, sin duda, la estrella de Capcom, **Street Fighter**, la cual ha tenido varios cambios a lo largo de su historia, y debido a su fama y evolución consideramos definitivamente que sus secuelas y versiones merecen un buen vistazo.



¿Por qué es el mejor?

A pesar de los casi innumerables juegos de peleas que han existido, **Street Fighter** se distinguió de los demás miembros del género por sus revolucionarios cambios e incursiones de *gameplay*, personajes y otros elementos, que fueron tomados como una base para los que le siguieron. Cabe hacer notar que muchos han innovado en cuanto a modo de juego y estilo; sin duda, fueron los estándares de **Street Fighter**, los que han prevalecido a través del tiempo.

Street Fighter
Arcadia

1987

El inicio de la serie

La primera entrega del título no fue tan popular como las demás, aunque llamó la atención en las salas de Arcadias por los detalles revolucionarios que introdujo al género, como la incursión de tres botones para golpes y tres para patadas; cada uno con una intensidad y un poco de diferencia entre sí para lograr movimientos distintos según dirección y botón presionado. Sinceramente, esto no era tan notorio y, por ende, no tuvo la respuesta que se pensaba. El otro detalle significativo que hizo tan notable a **Street Fighter** fue que se podían realizar movimientos especiales al combinar una secuencia en la palanca con alguno de los botones, los cuales se conocieron coloquialmente como "poderes", siendo el más representativo y popular el *Hadoken*, que se convirtió en uno de los movimientos más populares que han inspirado incontables poderes subsecuentes.

Street Fighter II
Arcadia, SNES

1991

¡El indiscutible rey de las peleas!

A pesar de que **Street Fighter** presentaba todas esas innovaciones, no causó ni la mitad de impacto como la secuela. **Street Fighter II: The World Warrior** llegó a revolucionar para siempre la forma de jugar las peleas callejeras con todas las innovaciones que presentó, como los ocho personajes elegibles distintos, incluyendo a **Chun-Li**, la diva más famosa del género; cada uno con sus distintos movimientos especiales, historia y propósito para pelear. La diferencia entre los peleadores marcó una gran brecha entre los cotidianos dos personajes iguales que había antes y una mayor variedad en cuanto a peso, movilidad y manera de controlarlos. Este titán desencadenó el llamado *boom* de los juegos de pelea, que nos trajo tantas franquicias que se presentaron como contendientes al mejor juego de pelea tratando de desbancar al mejor (cosa que aún no ha pasado).

Street Fighter II Champion Edition
Arcadia

1992

Puliendo la perfección

A pesar de la gran popularidad de **SFII**, había cuestiones que los jugadores de la época soñábamos que se hicieran realidad. Una de ellas era elegir al mismo peleador y medir fuerzas en igualdad de condiciones; la idea de controlar a los cuatro jefes del juego fue otro detalle de ensueño que tuvimos que reprimir hasta la llegada de la siguiente entrega, que no fue una secuela, sino una actualización. **Champion Edition** tuvo algunas mejoras en cuanto a ciertos movimientos y detalles estéticos de los personajes, pero lo que lo hizo tan genial fue la opción de jugar tanto con los jefes como elegir a los mismos peleadores, incluyendo a **Vega**, **Sagat**, **Balrog** y **M. Bison**. No hubo en realidad una mejor opción para los jugadores que esta versión, que fue la máquina favorita durante mucho tiempo.

Street Fighter II Turbo
Arcadia, SNES

1992

¡Siente la necesidad por la velocidad!

Por aquellos días una serie de juegos piratas aparecieron en las "maquinitas", los cuales se conocieron con distintos nombres según la "versión" y el lugar en donde se jugaran. Las llamadas "magic" o "alfas" fueron copias de **Street Fighter II Champion Edition**, que permitían cosas antes imposibles, como lanzar varios poderes consecutivamente, realizarlos en el aire y otras más que enojaban a los jugadores que gustábamos de seguir las reglas, debido a que se prestaban mucho para trabar, truquear y cazar. Capcom respondió a estas abominaciones con una nueva versión que permitía ciertas libertades, pero respetando las reglas y buscando que el juego permaneciera balanceado. Entre los cambios más notables eran que algunos movimientos como la *Hurricane Kick* se podían ejecutar en el aire; **Chun-Li** ganó un poder arrojable y otros detalles más. El porqué del subtítulo del juego era debido a que podía elegirse la velocidad a la que controlabas a los personajes, lo cual generó opiniones ambiguas, pero en su mayoría favorables. Esta versión tuvo una adaptación para el legendario sistema de 16 bits, el SNES, la cual tuvo mucho éxito, pero cabe mencionar que los veteranos del control encontrábamos más disfrutable el original.

Super Street Fighter II
Arcadia, SNES

1993

Los nuevos retadores

Para este entonces, los fans de la serie ya esperábamos una secuela verdadera, pero todavía faltaba mucho para que ocurriera. Lo que sucedió fue que se lanzó una nueva versión que llevó el título **Super Street Fighter II**, y presentó una vez más variantes en los movimientos y poderes de varios personajes, pero lo más notable fue la incursión de cuatro peleadores más, incluido uno de México (aunque de mexicano no tiene ni el nombre). Curiosamente, los rumores de un misterioso peleador, maestro de **Ryu** y **Ken**, de nombre **Sheng Long**, fueron esparcidos debido a una broma que se originó de la frase que dice **Ryu** al ganar. Fue tanta la expectativa del "personaje secreto", que Capcom decidió hacerlo realidad, y en la actualización, conocida como **Super Street Fighter II Turbo**, **Akuma** fue presentado oficialmente, aunque no había sido creado exactamente como maestro de los dos personajes insignia del juego. Finalmente, esta versión marcó la aparición por primera vez de los Súper Combos, movimientos especiales de gran poder que podían ejecutar los peleadores al llenar una barra, la cual ya es casi algo obligatorio no sólo en éste, sino en la mayoría de los juegos de peleas. No cabe duda de que esta fue una de las mejores entregas.

Street Fighter EX
Arcadia

1996

El cambio no siempre es bueno

Street Fighter III todavía era un sueño para muchos, pero con la creciente popularidad de los juegos de polígonos fue lanzada la nueva variante, conocida como **Street Fighter EX**, que presentó por primera vez a los peleadores favoritos -y bastantes nuevos-, hechos con polígonos, a diferencia de su habitual modo de juego en 2D. El cambio tan radical no tuvo la aceptación buscada, y esta variante pronto fue olvidada casi por completo y no tuvo futuro. Claro que hay quien disfrutó del *gameplay* que ofreció, al igual que de los personajes incluidos, pero la recepción fue en su mayoría negativa, por la simple y sencilla razón de que no se jugaba como un verdadero **Street Fighter**; por consiguiente, no tuvo la misma popularidad que los demás.

Street Fighter Alpha
Arcadia, SNES

1995

Lo que pasó al principio

Una última serie apareció antes de la tan esperada llegada de la tercera parte oficial de la franquicia. **Street Fighter Zero** fue conocido como **Alpha** en Japón, pero se le cambió de nombre para evitar confusión con las "alfas" que intoxicaron las salas de Arcadias tiempo atrás. Esta nueva saga sirvió como precuela y presentó cambios notables tanto en su forma de jugar como en movimientos de los personajes. Los elementos más notables fueron la incursión de peleadores de la "franquicia hermana" de **SF**, **Final Fight** (como el veloz ninja **Guy** y el controvertido pero carismático **Cody**), con lo cual se solidificó el universo Capcom y se profundizó más en la historia de cada personaje. Esto se intensificó con la llegada de figuras clave, como **Charlie**, el amigo de **Guile**, cuya aparente eliminación a manos de **Bison** fue lo que motivó a **Guile** a entrar al segundo torneo.

Street Fighter III
Arcadia

1997

¡Por fin llegó la tercera parte!

Mucho tiempo después de la salida de **Street Fighter II**, y cuando ya todos pensábamos que nunca llegaría, por fin **Street Fighter III** apareció para las Arcadias como una verdadera continuación de los eventos de la serie. Era un *gameplay* un poco más técnico y tenía bastantes peleadores nuevos, entre los que destacan **Shawn**, entrenado por **Ken Masters**; y **Yun** y **Yang**, nietos del legendario **Gen**. Nuevamente vimos un cambio radical en cuestión de jugabilidad, pero no todos estuvieron contentos con ello. Pero indudablemente marcó un estilo más agresivo de juego, que tuvo un impacto notable y pronto se vería reflejado en la secuela.

Street Fighter IV
Arcadia, 3DS

2008

Volviendo a las raíces, ¡pero más agresivamente!

Después de que **Street Fighter** tuvo tantas versiones alternas, la continuación de los eventos no esperó tanto esta vez. **Street Fighter IV** no sólo regresó un poco a sus estándares en 2D que lo convirtieron en un clásico, sino que también ofreció un toque agresivo cortesía de la tercera entrega; esto dio como resultado un juego más maduro que gustó a los fans por su genialidad y perfección del concepto. Los Súper Combos se hicieron más vistosos, hubo varios cambios en cuanto a movimientos y poderes, y lo más notable es que nuevos peleadores entraron a las filas, siendo el más sorprendente **Gouken**, hermano de **Akuma** y verdadero maestro de **Ryu** y **Ken**.

Crossovers

No son parte canónica de la continuidad de la saga, pero no podíamos dejar de mencionar que **Street Fighter** tuvo varios *crossovers* con otras franquicias, como **Marvel vs Capcom**, **X-Men vs Street Fighter**, **Tatsunoko vs Capcom** y la más interesante: **Capcom vs SNK**. Curiosamente, todos imaginábamos en el tiempo en el que los juegos de pelea tuvieron su auge más notable, que el enfrentamiento más impactante sería **Street Fighter** contra la serie **Mortal Kombat**. Pero eso nunca fue una realidad, y la verdad, no creemos que suceda, aunque la experiencia nos ha enseñado que siempre puede haber sorpresas en el mundo de los juegos de peleas.

El rey de las peleas

No obstante la genialidad de todas las franquicias que han aparecido subsecuentemente, como **Mortal Kombat**, **The King of Fighters**, **Killer Instinct** y más, **Street Fighter** sigue siendo indiscutiblemente el rey debido a su excelente manera de jugarse, los estándares, que se siguen usando hasta hoy, y porque las retas se ponen de a peso en cualquiera de sus entregas. ¡Es hora de pelear!

Uno con el control

Por Juan Carlos García "Master"

¿Cómo están? Me imagino que a estas alturas ya deben ser todos unos expertos en **Super Street Fighter IV 3D Edition**, ¿verdad? Cuesta bastante trabajo perfeccionar los *cancels*, pero permiten combinaciones de campeonato. En esta ocasión no daré consejos, me concentraré en hablarles de un tema que hace tiempo quería compartir con ustedes. Es acerca del poder que tienen actualmente las licencias en el mercado, así que espero lo disfruten y los haga reflexionar un poco sobre la actualidad que vivimos, la cual por momentos no parece que es tan gloriosa como en el pasado.

Cuando un título es bueno, lo será siempre, no importando el paso de los años. El secreto está en aprovechar las ventajas de la plataforma para implementar nuevas experiencias de juego.

¿Una gran licencia es igual a un buen juego?

Cuando van a comprar un juego, ¿qué es lo que buscan? Por lo regular, existen nombres que son toda una garantía, como **Zelda**, **Metroid**, **Mario**, **Street Fighter**, **Castlevania** o **Resident Evil**, por mencionar algunos, sagas que se han consagrado con el paso del tiempo con secuelas que no son más que obras maestras. Por otro lado, empero, tenemos también quien se aprovecha del nombre para lanzar juegos no tan buenos, pero que de cualquier manera seguirán vendiendo, como **FIFA**, **Final Fantasy**, **Ridge Racer** o **Mortal Kombat**.

Lo que quiero decir es que, en ocasiones, la mercadotecnia es la que nos dicta cuáles juegos comprar y cuáles no. Vemos un video o un espectacular en la calle y decimos "wow, qué bien se ve", sin importarnos cómo se juega, si la historia es buena o no. Esto, desde mi punto de vista, ha afectado las decisiones que tomamos al momento de elegir un juego; muchos, no todos, claro, sólo se fijan en el nombre del juego y en la portada.

Zelda es una serie que siempre se mantiene fresca, nunca pierde su magia ni calidad.

Lo interesante de este juego es que rehace su *gameplay*, no sus gráficos o la música de fondo.

Samus Aran protagonizó una de las mejores obras que hemos visto en Wii desde su salida.

Juegos de antaño

El reto siempre estaba presente en esta obra.

Adelantarte a los movimientos, era básico.

Dos botones eran suficientes para disfrutarlo.

Un gran juego de plataformas para el NES.

Creo que ahora nadie compraría este juego.

Pocas obras como ésta en la actualidad.

Todo tiempo pasado fue mejor...

Hace algunos años, en los tiempos del NES y SNES, aunque al igual que ahora los juegos de Capcom, Nintendo, Konami y SEGA eran los más vendidos; había espacio para otros desarrollos, pero eran juegos que estoy seguro ahora no se les daría la seriedad debida. Permítanme explicarles mejor el punto anterior.

En la época de los ocho y 16 bits se podía presumir en la colección juegos como **The Little Mermaid**, **Chip'n Dale**, **Duck Tales**, **Tiny Toons**, **Aladdin**, **The Lion King**; en fin, una cantidad increíble de títulos, todos excelentes. Les pregunto, ¿hoy comprarían dichos títulos y los mostrarían con gusto? Imaginen que mañana se anunciara **Tiny Toons** para Wii, ¿cuántos de ustedes lo esperarían con ansia?

La mayoría de las personas pensaría que son para niños, sin reto... y tendrían razón, pero ¿por qué se ha dado este cambio? La respuesta no es fácil, pero tanto desarrolladores como consumidores tenemos nuestro porcentaje de culpa en el camino que se tomó.

El objetivo de un juego es divertir. Cumpliendo eso, puede extenderse, dejarnos lecciones, hacernos reflexionar, etc; eso depende de cada compañía. Pero lo cierto es que un videojuego no está hecho para entrar por los ojos, sino por las manos; eso todos los videojugadores lo sabemos muy bien.

Conforme avanzó la tecnología, todos nos asombramos con los gráficos, lo cual es normal. Lo que no resulta normal es colocarlos por encima de lo que importa, como el *gameplay*. Al darse cuenta de esto algunos desarrolladores (no todos) decidieron invertir su tiempo en generar cinemas y gráficos poligonales, que no está mal, pero dejar de lado otros elementos es lo que nos ha llevado a lo que tenemos ahora: juegos programados como en horno, todos clones de otros.

En NES tuve el privilegio de jugar **Little Samson**, el cual les recomiendo ampliamente; si pueden conseguirlo, no lo duden. Es una obra de arte, una joya, adelantado a su tiempo; el género al que pertenece es la acción, hay que controlar a cuatro personajes de manera independiente por escenarios sumamente variados hasta encontrarse con un hechicero al cual deben vencer. Su salida fue en 1992, pero ahora puedo asegurar que es mil veces mejor que proyectos que nos presentan cada mes.

Si en este momento apareciera **Little Samson**, seguramente se quedaría en los anaqueles, viendo cómo juegos con nombre de más peso, pero no mejores, se venden como pan caliente. Esto es lamentable, y hay ejemplos claros: **Beyond Good and Evil**, de Ubisoft, o **MadWorld**, de Platinum Games, que proponían cuestiones diferentes, estilos únicos, pero al no contar con publicidad, no vendieron lo que deberían a pesar de ser excelentes opciones para un mercado saturado.

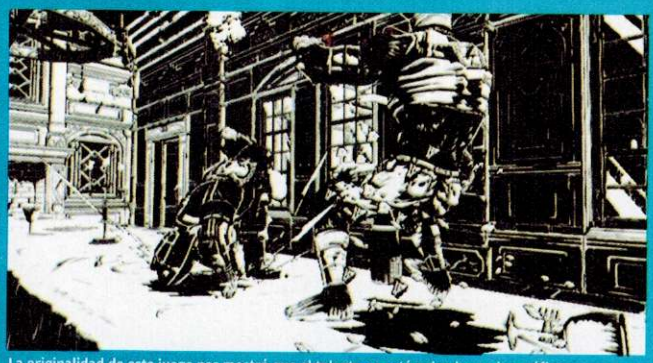
Quizás el caso que podría explicar el tema de esta sección es **Viewtiful Joe**, creado por Clover. Quien lo haya jugado no me dejará mentir, es toda una experiencia; sí, es difícil como una integral o derivada, pero su jugabilidad es excelente. Sin embargo, por razones que aún no me puedo explicar, Capcom decidió desaparece el estudio.

Para NES existió un juego de futbol sublime, su nombre era **Goal 2**, de Jaleco. En él podías hacer toda clase de jugadas, varios tipos de goles, incluso de 'chilena'. El truco para que este título fuera tan bueno fue simple: explotaron las capacidades de la consola, situación que ahora ya no ocurre; los juegos salen sin haber experimentado todo el potencial de la plataforma, lo que representa un grave error.

Las adaptaciones de películas a videojuego deben ofrecer reto, diversión y *replay value*.

Algunas series, abusando de su nombre, han tenido versiones que han dejado mucho que desear.

La creatividad no siempre es premiada como debiera. Eso es algo que hemos comprendido bien.



La originalidad de este juego nos mostró que el talento no está peleado con los gráficos.

Los avances tecnológicos no deben oponerse a la creatividad; al contrario, tienen que ser herramientas para potenciar la imaginación de los creadores. Siempre necesitan tomar en cuenta que la experimentación de posibilidades es pieza clave para lograr obras memorables, sin que importe que el juego sea **Dora, la Exploradora** o **Castlevania**.

© Capcom

El futuro lo decidimos nosotros

En innumerables ocasiones nos hemos quejado de lo malos que son los juegos basados en películas, pero aun así se siguen consumiendo. Al comprarlos estamos aceptando lo que nos brindan; lo preferible sería no adquirirlos, así obligaríamos a los licenciatarios a crear productos de mejor calidad. ¿Imaginan que los juegos de **Iron Man** o **Shrek** fueran juegazos?, no sólo es posible, sino que así debe ser. Pero nos hemos mal acostumbrado a que sean productos de mercadotecnia, como una playera, aunque ésta nos sería más útil.

La intención de este artículo es que analicemos lo que compramos, ni todos los juegos con renombre son buenos ni todos los desconocidos son malos. Lo ideal sería no tener que meditar la compra, pero eso sólo lo lograremos exigiendo y no adquiriendo productos elaborados en un par de horas, simplemente para obtener nuestro dinero.

Sin duda, es un tema polémico que da para mucho más, pero por el momento lo suspenderemos aquí; espero que les haya gustado. Todas sus opiniones y críticas las recibiré con gusto en mi correo electrónico, juang@clubnintendomx.com; o si lo prefieren, pueden seguirme en Twitter, mi cuenta es **@MasterKiraCN**, donde podremos conversar de todo lo que gusten. Nos leeremos en el siguiente número, en el que seguramente las sorpresas no van a faltar.

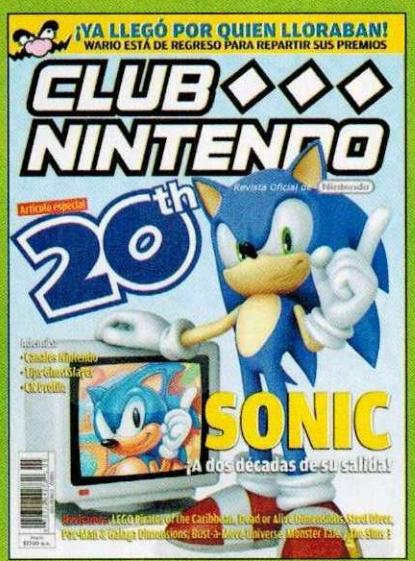
Suscríbete hoy mismo a

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

Obtén 25% de descuento

Sobre el precio normal de $324



Recibe 12 ejemplares al año por sólo $243

Llámanos y te informaremos sobre las diferentes formas de pago.

52 65 09 90

o al 01 800 849 9970.

¡Con gusto te atenderemos!

Vigencia: julio 12 de 2011

CLUB20/06-3562

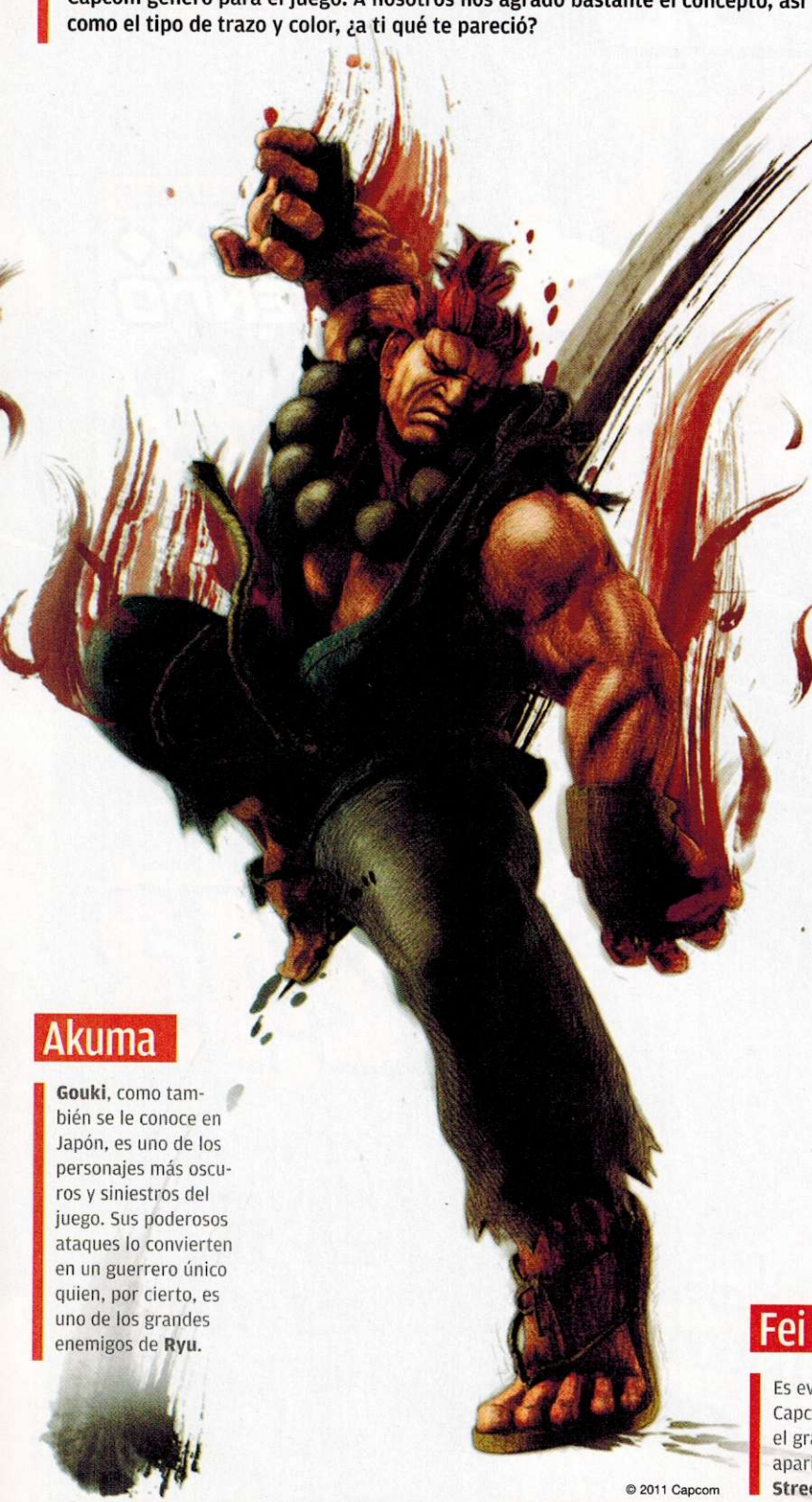
Hazlo on-line

www.tususcripcion.com

© 2011 Nintendo

EL ARTE de Super Street Fighter IV 3D Edition

Continuamos con el arte de Super Street Fighter IV, ¿o acaso pensaste que dejaríamos fuera a personajes tan emblemáticos como Chun Li, Blanka o Akuma? ¡Claro que no! Así que disfruta de este maravilloso diseño de personajes que Capcom generó para el juego. A nosotros nos agradó bastante el concepto, así como el tipo de trazo y color, ¿a ti qué te pareció?

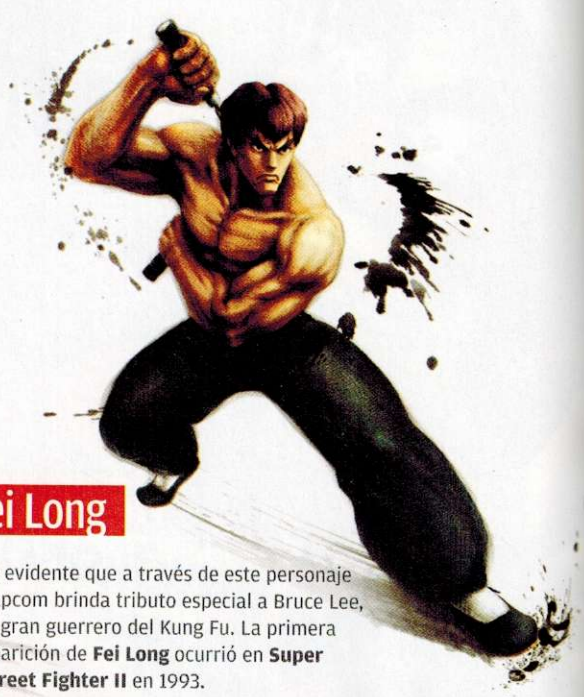


Akuma

Gouki, como también se le conoce en Japón, es uno de los personajes más oscuros y siniestros del juego. Sus poderosos ataques lo convierten en un guerrero único quien, por cierto, es uno de los grandes enemigos de **Ryu**.

Blanka

Fue uno de los debutantes en **Street Fighter II**, donde conocimos su origen brasileño y su historia, que culmina con el reencuentro con su madre. Su característica, además de piel verde, es la electricidad.



Fei Long

Es evidente que a través de este personaje Capcom brinda tributo especial a Bruce Lee, el gran guerrero del Kung Fu. La primera aparición de **Fei Long** ocurrió en **Super Street Fighter II** en 1993.

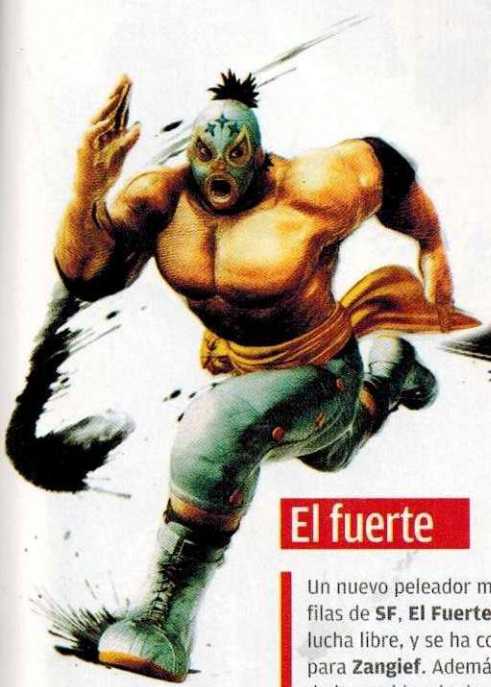
© 2011 Capcom

Chun-Li

La bella peleadora de origen chino ha sido una de las favoritas desde su ingreso en **SFII**, y de hecho, la primera mujer en el juego. En dicha ocasión, ella peleaba para vengar a su padre, quien falleció a manos de **Bison**.

Hakan

Oriundo de Turquía, **Hakan** es un peleador que llegó para **Street Fighter IV**. Él es gran amigo de **E. Honda** y participó en el torneo para demostrar sus habilidades en combate; encontró grandes rivales en su camino.



El fuerte

Un nuevo peleador mexicano se une a las filas de **SF**, **El Fuerte**. Su técnica es de lucha libre, y se ha convertido en un rival para **Zangief**. Además del combate, es fan de la comida y lo demuestra a cada paso.

Cody

La primera aparición de **Cody** fue en la saga de **Final Fight**, y desde entonces también ha sido solicitado para **Street Fighter** en la tercera entrega de la serie **Alpha**. Ahora lo podemos ver en **Street Fighter IV**.

Balrog

Un poderoso boxeador que se unió a las filas de Shadaloo luego de que lo banearan como peleador profesional por su exceso de violencia, misma que ahora aplica sin límites a otros boxeadores callejeros.

Juri

A pesar de que sólo tiene 25 años de edad, hizo su debut en **Street Fighter IV** para codearse con los mejores luchadores del mundo. **Juri** es de origen coreano, y su estilo de pelea es el Taekwondo.

Rufus

Quizá sea uno de los personajes que no muchos seleccionen al momento de pelear, pero cuenta con gran fuerza y buenas técnicas de combate. Es originario de EU y sus principales rivales son **Ken** y **Dee Jay**.

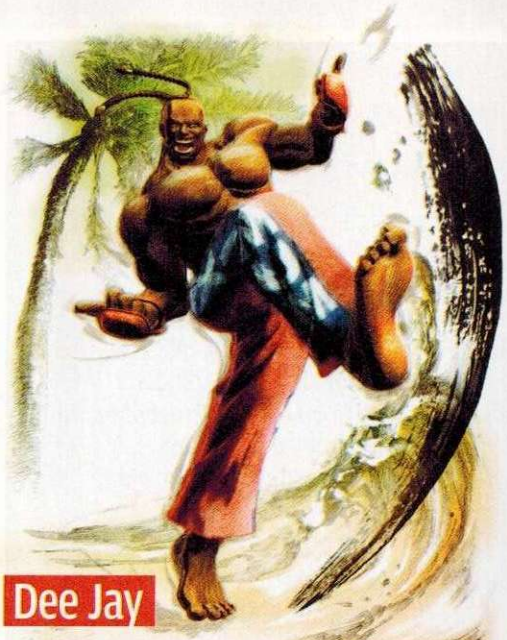
Cammy

Con la llegada de **Super Street Fighter II**, **Cammy** entró también al torneo, demostrando que las chicas son fuertes y poderosas. En la película *Live Action* fue interpretada por la cantante Kylie Minogue.

Ibuki

Fue entrenada como ninja desde su infancia, y para estos días ya es toda una maestra en las técnicas de combate. Su primera aparición fue en **Street Fighter III**, sus rivales son **Sakura**, **Oro**, **Makoto** y **Guy**.

© 2011 Capcom



Dee Jay

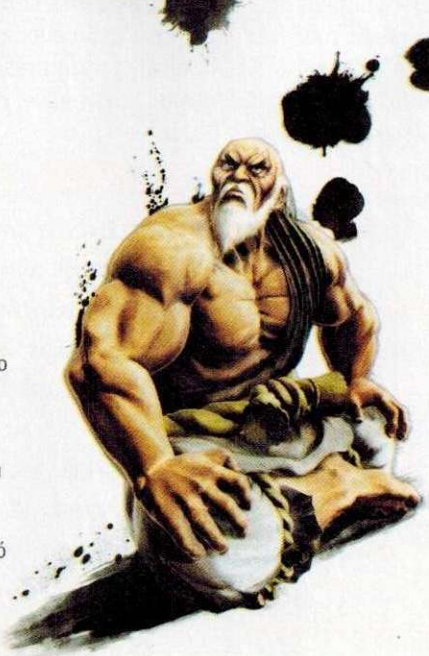
Además de que es un profesional de la música, **Dee Jay** también es un formidable peleador, y lo ha demostrado desde **Super Street Figher II**. Su estilo de pelea es el kickboxing y es un gran rival de **Rufus**.

Vega

Su nombre original en Japón era **Balrog**, aunque para no crear controversia en América lo cambiaron a **Vega**. Su estilo de pelea es un Ninjutsu personalizado, que le da más flexibilidad para ataques aéreos.

Gen

Un sabio y poderoso guerrero de China, quien solía ser amigo del padre de **Chun Li** e, incluso, llegó a entrenarla por un breve tiempo. Su estilo de pelea es el Sou-Ryu combinado con Ki-Ryu.



Gouken

Mucho se ha hablado de **Gouken**, quien no es otro que el maestro de **Ryu** y **Ken**. Él, junto con su hermano, **Akuma**, fue entrenado por **Goutetsu**; desarrolló técnicas de auto-defensa muy poderosas.

T. Hawk

Desde **Super Street Fighter II**, Capcom incluyó a México como origen de uno de sus luchadores, **T. Hawk**. Usa el estilo de pelea de su tribu como mejor arma. Sus rivales son **Ken**, **Charly**, **Juli**, **M. Bison** y **El Fuerte**.

Dragon's Curse
Wii

Passwords
Ingresa los siguientes *passwords* en la pantalla Continue.

PASSWORD	SECRETO
3YHURYW7Y7LL8C	Inicia el juego con el máximo de oro (983,040), todo el equipo, energía completa (ocho corazones), máximo de piedras (99), todos los ítems y el estatus de Hawk-Man.
3YHURYW7Y7LPBS	Comienza el juego con el máximo de oro (983,040), todo el equipo, energía completado (ocho corazones), máximo de piedras (99), todos los ítems y estatus Hu-Man.
3YHURYW7Y7LRBW	Inicia el juego con el máximo de oro (983,040), todo el equipo, energía completa (ocho corazones), máximo de piedras (99), todos los ítems y el estatus de Lizard-Man.
3YHURYW7Y7LM80	Inicia el juego con el máximo de oro (983,040), todo el equipo, energía completa (ocho corazones), máximo de piedras (99), todos los ítems y estatus de Mouse-Man.
3YHURYW7Y7LN84	Inicia el juego con el máximo de oro (983,040), todo el equipo, energía completa (ocho corazones), máximo de piedras (99), todos los ítems y estatus de Piranha-Man.
3YHURYW7Y7LK88	Con el siguiente código, iniciarás el juego con el máximo de oro (983,040), todo el equipo, energía completa (ocho corazones), máximo nivel de piedras (99), todos los ítems y el estatus de Tiger-Man.

Naruto Shipudden: Shinobi Rumble
Wii

Personajes secretos
Luego de completar los requisitos para activar un nuevo personaje, su marca aparecerá en el menú Kuchiyose. Selecciona dicha marca y cópiala en la cuadrícula de la pantalla baja usando el *Stylus* y cuidando de utilizar el trazo en el orden adecuado. Al dibujar correctamente la marca del personaje, éste se activará, incluso si la marca no ha sido adquirida.

PERSONAJE	CÓMO ACTIVAR
Deidara	Termina el Arcade Mode con Itachi.
Fukusaku & Shima	Acaba el Arcade Mode con todos los personajes.
Itachi	Finaliza el Story Mode.
Jiraiya	Concluye el Arcade Mode con Naruto.
Jugo	Termina el Arcade Mode con Karin.
Karin	Acaba el Arcade Mode con Suigetsu.
Konan	Finaliza el Arcade Mode con Jiraiya.
Orochimaru	Concluye el Arcade Mode con Jugo.
Pain	Termina el Arcade Mode con Konan.
Suigetsu	Acaba el Arcade Mode con Sasuke.

Radiant Historia
Nintendo DS

Finales
Para activar los finales antes debes completar algunas misiones alternas. Abajo encontrarás la lista, y si activas los diez finales, conseguirás una escena adicional luego de que los hayas observado todos, es decir, el verdadero final.

FINAL	CÓMO ACTIVAR
"A Little Hero"	Finaliza la misión "An Unwanted Reunion".
"A Warrior in Love"	Acaba la misión "At Journey's End".
"Beast God at Rest"	Termina la misión "The Beast God's Birth".
"Iron-Armed General"	Concluye la misión "Red-Letter Day".
"Life of the Beastkind"	Finaliza la misión "Mankind and Beastkind".
"Overseers of Time"	Acaba la misión "What Was Inherited".
"Shaman"	Termina la misión "Wandering Soul".
"The Lives of Humans"	Concluye la misión "Assassination of Dias".
"The Show Goes On"	Acaba la misión "The King's Daughter".
"Valkyrie in Repose"	Finaliza la misión "A Letter to Tomorrow".

Super Street Fighter IV 3D Edition

Nintendo 3DS

Passwords para las figuras de nivel 7 (gold/silver)

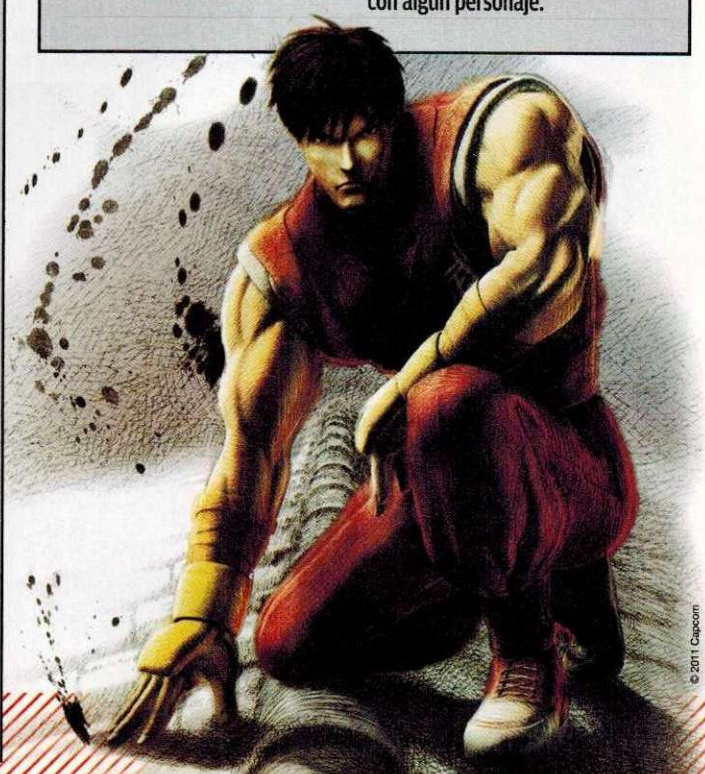
Los siguientes códigos deben ser ingresados tal como se describen abajo, respetando mayúsculas y minúsculas, en el menú de Figure Collection.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Figura dorada de Blanka	DmdkeRvbxc
Figura dorada de Chun-Li	zAAkcHVbHk
Figura dorada de Guile	qeJkznDbKE
Figura dorada de M. Bison	CgIsQNWbHu
Figura dorada de Ryu	KjckTnSbwK
Figura dorada de Zangief	hinsVnebTu
Ryu platino de nivel 7	DPrkMnybCd
Figura plateada de Akuma	RYSsPxSbTh
Figura plateada de Balrog	PqUswOobWG
Figura plateada de Chun-Li	tLWkWvrbIz
Figura plateada de Cody	naMkEQgbQG
Figura plateada de Dan	rDRkkSIbqS
Figura plateada de E. Honda	uUDsTImbUN
Figura plateada de Ibuki	iIMsRBabpB
Figura plateada de Juri	OfQkARpbJR
Figura plateada de Ken	NyosHgybuW
Hakan plateado de nivel 6	rLPbyLgbUy
Figura plateada de Makoto	GHakWCTbsI
Figura plateada de Rose	GKkkXXtbSe
Figura plateada de Sakura	uzTsXzIbKn
Figura especial de Akuma	uQHkWgYbJC
Activa a Dhalsim plata nivel 5	JKbsOVHbVC

Secretos

Para activar los títulos e íconos de personajes debes terminar el modo Arcade bajo ciertas circunstancias y completar cada una de las pruebas únicas del personaje.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Título de personaje azul	Termina el modo Arcade con un personaje en alguna dificultad.
Ícono de personaje #1	Completa cualquier prueba con algún personaje.
Ícono de personaje #2	Finaliza ocho diferentes pruebas con algún personaje.
Ícono de personaje #3	Acaba 16 diferentes pruebas con algún personaje.
Ícono de personaje #4	Concluye todas las pruebas con algún personaje.
Título de personaje dorado #1	Completa 12 diferentes pruebas con algún personaje.
Título de personaje dorado #2	Finaliza 14 diferentes pruebas con algún personaje.
Título de personaje dorado #3	Acaba 18 diferentes pruebas con algún personaje.
Título de personaje dorado #4	Concluye 20 diferentes pruebas con algún personaje.
Título de personaje dorado #5	Completa 22 diferentes pruebas con algún personaje.
Título de personaje rojo	Termina el modo Arcade con un personaje en la dificultad más elevada.
Título de personaje plateado #1	Completa dos diferentes pruebas con algún personaje.
Título de personaje plateado #2	Finaliza tres diferentes pruebas con algún personaje.
Título de personaje plateado #3	Acaba cuatro diferentes pruebas con algún personaje.
Título de personaje plateado #4	Concluye seis diferentes pruebas con algún personaje.
Título de personaje plateado #5	Completa 10 diferentes pruebas con algún personaje.



© 2011 Capcom

CLUB NINTENDO

Ésta es la cuenta de correo electrónico a la que deben mandar sus fotos y textos: comunidad@clubnintendomx.com Recuerden que para que garanticen su llegada, las imágenes no deberán ser muy pesadas, así será más fácil recibir todos los e-mails.

Estamos de regreso en esta sección hecha por y para ustedes, nuestros queridos lectores. Pueden enviar sus fotos de colecciones que tengan que ver con el universo Nintendo. También son bienvenidas las muestras de sus *cosplay*, para que todos los demás fans de Nintendo vean publicadas sus caracterizaciones. Así que decídanse y no se pierdan la oportunidad de aparecer en este espacio.

Diversión en familia

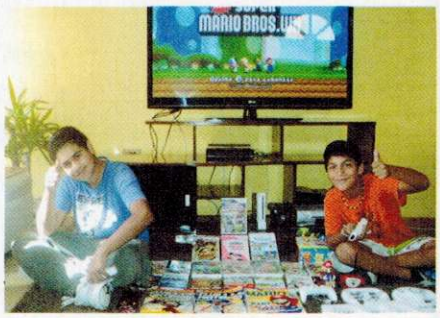
Juntos disfrutando de Nintendo

Desde Santiago, Chile, la familia Cuadros (Yessica, Guillermo y los pequeños Tomás y Matilde) nos dan muestra de su gusto por los videojuegos, hasta las cajas conservan en muy buen estado y tienen las gorras de algunos de los personajes más populares del Mushroom Kingdom.

Colección comunitaria

Compartiendo la diversión

Francisco Calabacero y Mauro Jonely son originarios de Chile, y nos comentan que son fans de **Kirby**, **Mario** y **Zelda**.



Seguidor de Club Nintendo

y fan de **Mario Bros.**

A pesar de su corta edad, Julio Cobarrubias ya tiene una gran cantidad de videojuegos y revistas de Club Nintendo. ¡Felicidades!

***Cosplay* de Super Mario Bros.**

Coleccionista desde pequeño

Con tan sólo cuatro años de edad, Vicente Villarroel es ya un megafan de **Mario Bros.** y gran coleccionista. Su afición comenzó con el Nintendo 64, y desde entonces ha coleccionado todo lo que tenga que ver con Nintendo.

Fan de Luigi

Y de Club Nintendo

Muchos son los fans de **Super Mario**, pero en el caso de Luis Daniel Rodríguez, **Luigi** es su favorito. Por ello nos muestra sus personajes y gorra.

Figuras, revistas y videojuegos

¡Que inicie la diversión!

Julio Cristóbal nos enseña su colección de videojuegos, revistas y figuras. Esperamos que no sea la última vez que nos escribes.

Un gran coleccionista

de juegos

Si algo podemos observar en esta fotografía, es que nuestro cuate Santiago es un verdadero fan de **Super Mario Bros.**, tanto así que ya tiene el traje de los dos hermanos y una serie de figuras y juegos.

Celebrando el aniversario de Mario

Revistas, juegos y peluches

Danko Tocigl nos comenta que ya compró su Nintendo 3DS, y aprovecha para enviarnos una foto con sus mejores objetos de colección.

De lo clásico

A lo contemporáneo

José Rojas, de Chile, nos presenta una muy buena foto de lo que conforma su colección: desde el SNES hasta el Wii edición color negro.

Fan de Nintendo

Super Mario Bros.

Gabriel Morán Césped nos comenta que es fan de Club Nintendo desde 2008, esperemos que siga siéndolo por mucho tiempo más.

Excelente colección

Nintendo

Los hermanos Guevara nos mandan esta postal desde Mexicali, aquí podemos apreciar una gran cantidad de títulos de múltiples consolas de Nintendo, desde el NES hasta lo más reciente en Wii. ¡Muchas felicidades!

La creatividad no tiene precio

Figuras de **Donkey Kong**

Diego Silva nos muestra su talento, creó estas figuras de los personajes que aparecen en el juego **Donkey Kong**. Se nota que es un fan de verdad.

Diversión sin límite de tiempo

Tarjetas, juegos y revistas

También fan de **Donkey Kong**, tenemos a Francisco Alberto Trinidad, quien además nos muestra su pasión por Club Nintendo y por los juegos de rol.

Seguidor de Naruto

En pose de acción

En estas fotos que nos envía Martín Freitte Sandoval podemos observar cómo vive su pasión por Nintendo, el anime y las series de televisión.

Los clásicos de Nintendo

Colección de juegos

Desde Santiago de Chile, nuestro amigo Bastián Heredia nos comenta que, a sus 15 años, se siente orgulloso de haber empezado a coleccionar títulos retro de Nintendo, como los que ves en la foto.

Figuras coleccionables

Consolas y revistas

Sebastián Carbajal nos escribe desde Chile para que echemos un ojo a su gran colección de personajes y videojuegos.

Una gran colección

Crece año con año

Antonio Serrano nos manda la foto de su primo Roberto, desde Durango. Demuestra que no hay edad para ser fan de la Gran N.

Variedad de juegos

Para Wii y Nintendo 64

Aquí les presentamos una colección que nos envían Clemente Villanueva y Diego García, desde Coyhaiqhe, Chile.

Cosplay de videojuegos

Fan de Nintendo

Aquí tenemos una muestra de talento de una verdadera fan de Nintendo. Nos encantaron tus *cosplay*, muchas felicidades por el buen trabajo.

Hermanos coleccionistas

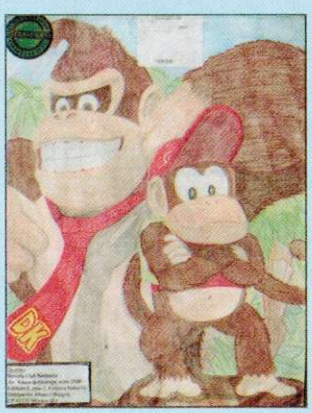
Y fans de Club Nintendo

Claudio y Gabriel Fernández son fanáticos de hueso colorado de Nintendo, sus favoritos: **Pokémon**, **Bakugan** y **Club Penguin**.

Arte del mes

Trabajos artísticos de nuestros lectores

Abril Odettle García, de Dolores Hidalgo, Guanajuato, nos presenta esta obra dedicada a **Sonic**, o mejor dicho a **Shadow**. Qué mejor que dedicar este espacio al erizo ahora que está en festejos de su aniversario número 20.



Donkey Kong sigue siendo uno de los favoritos de los fans. Y para muestra de ello, aquí les dejamos un dibujo de Manuel Villalobos, de Viña del Mar, Chile. Échenle un ojo a su técnica.

Mayra Alejandra Amador, de Tegucigalpa, Honduras. Nos envío un dibujo de **Sailor Moon**, quizás una de las series japonesas más populares de la década de 1990 y de la cual seguramente muchos aún son fans.

Jonathan Barreto, de Apatlaco, Morelos. **Pac-Man** y los fantasmas que lo acechan no han dejado de estar en el gusto de los jugadores. Ya es justo que Namco nos prepare una nueva entrega de este personaje, ¿no creen?

Desde Monterrey, Nuevo León, nos llega este par de diseños de nuestro cuate Ricardo Martínez. Nos comenta que en lugar de papel utilizó las paredes de su habitación para dar vida a los personajes de Nintendo.

Siguiendo a Nintendo

Variedad de juegos

Javier Rivero nos muestra cómo ha evolucionado su colección, incluso cuenta con equipos de colección, como el N64 edición **Pikachu**.

Apasionado de la WWE

¿Ya jugaron **WWE All-Stars**?

Marcos González no sólo es fan de la lucha libre, sino también un apasionado de los videojuegos, y lo demuestra con esta foto.

Coleccionista de RPG

Para Super Nintendo

Magnífica colección de RPG la que tiene Ignacio Álvarez. Desde **Chrono Trigger**, **Lufia**, **Final Fantasy**... y muchos más.

Con la camiseta puesta

Del erizo azul

María Cristina es una fan de los juegos de Nintendo, en especial de **Sonic**. Por lo tanto, nos comenta que le encantó la revista del mes pasado.

Coleccionista de Club Nintendo

Y de los grandes videojuegos

Adrián Ketchum (de Costa Rica) es fan de la página de CN y quiere compartir esta foto de varias de sus revistas Club Nintendo; además, su colección de consolas, juegos, figuras y peluches.

Fan de Link

La leyenda continúa

Christian Marchen nos platica que es un gran coleccionista de **The Legend of Zelda** y que su favorito es **Majora's Mask**, que apareció para el Nintendo 64.

Clásicos de verdad

Para toda ocasión

Nuestro amigo Josué Astorga nos muestra su colección de revistas Club Nintendo y videojuegos de Nintendo 64 y Game Boy Advance.

Cable componente

Mejora los gráficos de tu Wii, ¡vale la pena!

Si quieres incrementar la imagen de tus juegos en pantalla, busca este cable componente. Con él mejorarás la experiencia de audio y video ya que eleva el detalle de color en tu televisión HD; además, da una imagen más viva y brillante. El cable mide 3.04 metros y es color blanco. Lo puedes encontrar en tiendas especializadas; checa la caja y ve los detalles de compatibilidad. La marca es dreamGEAR, ellos tienen varios accesorios para diversas consolas de Nintendo que podrían ser de tu interés.

Variedad de objetos

Dignos de un fan

Desde Culiacán, Sinaloa, Víctor Manuel Flores nos enseña su colección de juegos y tarjetas y demás coleccionables de Nintendo.

Comenzando la colección

Club Nintendo presente

Nelson Guzmán se presenta en imagen con su revista, y nos comenta que es un gran fan de **Little Nemo** y de otros tantos clásicos de Nintendo.

Leal seguidor de Club Nintendo

Sus revistas lo muestran

Melquisedel Pichardo nos escribe desde Santiago, República Dominicana, para presumirnos su colección de revistas CN.

Colección de figuras de anime

Videojuegos y más

Con tan sólo 13 años, Bryan Fry Kattan, de Santiago de Chile, ya es un gran fanático del anime y los videojuegos. Además, se nota su pasión por la revista Club Nintendo.

Talento en plastilina

Pokémon

Desde Coahuila, nos escribe Ricardo Tello. Nos envía su creación en plastilina de **Metagross**, **Magnamite** y **Mew**.

Última página

Con esta edición cerramos la primera mitad de 2011, que nos ha traído bastantes sorpresas, siendo el lanzamiento del Nintendo 3DS la más importante. Pero aún faltan seis meses más para que finalice el año, y con los anuncios mostrados en la Electronic Entertainment Expo seguramente tendremos una agenda muy interesante para Wii, Nintendo DS y N3DS, mientras se siguen dando más notas sobre el sucesor del Wii. Así que no te pierdas nuestro próximo número, que será heroico no sólo por las notas de superhéroes que te presentaremos, sino también por los avances del reporte de la E3 con nuestro estilo y comentarios del equipo editorial. ¡Hasta entonces!

Green Lantern: Rise of the Manhunters (Wii)

Continuando con los héroes, ahora toca turno a **Green Lantern**, uno de los íconos de DC Comics, que también tendrá el estreno de su película en *Live Action* en junio de este año y, junto a ésta, la versión en videojuego por parte de la compañía Warner Bros. para todos los formatos de Nintendo. La historia nos cuenta sobre **Hal Jordan**, el primer **Linterna Verde** humano, quien hereda sus poderes al portar el anillo que le otorgó un ser de otro planeta. Así, como protector del universo, **Hal** debe vestir el traje verde y enfrentar las amenazas que circundan la galaxia, los **Manhunters**, una raza de androides que planean eliminar a todo el linaje **Linterna Verde** y a todo aquel que se interponga en el camino. ¡La acción está a punto de comenzar!

© 2011 Warner Bros.

Kung Fu Panda 2 (Wii)

THQ fue la encargada de llevar a las consolas de Nintendo la versión interactiva de **Kung Fu Panda 2**. Pero no se trata de una adaptación directa del filme, sino de una historia adicional que expandirá el horizonte de las hazañas de este simpático panda y su grupo de guerreros. El Kung Fu está en peligro de desaparecer, así que deberás volver a sentir el espíritu de lucha y tomar el poder del dragón para enfrentar a una serie de enemigos, como lobos, gorilas y feroces dragones de komodo, para salvar a la ciudad Gongman, restaurar el balance y evitar que el Kung Fu se convierta en asunto del pasado.

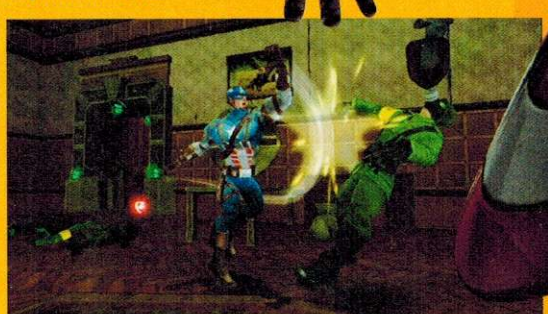
Un vistazo **a Japón**

Ahora analizaremos **Full Metal Alchemist: Brotherhood**. Desde sus inicios, la historia de **Edward** y **Alphonse Elric** se convirtió en una de las más aclamadas por la estructura de su argumento que, durante más de 50 capítulos, describe la odisea de los hermanos que buscan el gran tesoro de la Piedra Filosofal. Posteriormente, la historia tuvo una nueva adaptación en formato Alta Definición con **Full Metal Alchemist: Brotherhood** (2009-2010), que tuvo 64 episodios diseñados por el mismo estudio. De esta última serie te comentaremos en Un vistazo a Japón, ¡no te lo pierdas!

Captain America: Super Soldier (Wii)

El heroico soldado estadounidense sigue acaparando los reflectores debido a su próxima cinta en *Live Action* que dirige Joe Johnston (**Jumanji, Jurassic Park III**) y protagoniza Chris Evans (**Fantastic Four**, **Scott Pilgrim vs. the World**), retomando la historia de un ciudadano común alterado genéticamente para que se convierta en un supersoldado que combatiría a los enemigos de EU en la Segunda Guerra Mundial. Por supuesto, habrá una adaptación a videojuego y estará bajo el mando de High Voltage Software, por lo que promete más acción y entretenimiento que muchos otros títulos adaptados. El estilo gráfico será más orientado a la animación y contará con personajes o villanos adicionales a los vistos en cine. Por supuesto, uno de los atractivos es el uso del Wiimote y su función motriz para realizar los diferentes movimientos del **Capitán América**.

© 2011 SEGA



NOTA: La aparición de los títulos puede variar dependiendo de los cambios de fecha de lanzamiento o circunstancias ajenas a la revista Club Nintendo.

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

© 2011 Tecmo Koei

CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
CHRONICLES
SAMURAI WARRIORS
© 2011 Tecmo Koei